MASTERS®

スーパーファミコン®
SHVC-O2

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

遥かなるオーガスタ 2
MASTERS

操作(そうさ)マニュアル

T&E SOFT

SUPER Famicom
スーパーファミコンマウス 対応

このたびは、株式会社ティーアンドイーソフトのスーパーファミコン専用ソフト NEW 3D GOLF SIMULATION『MASTERS 遙かなるオーガスタ2』をお買い上げいただき誠にありがとうございます。ご使用前に取扱い方法、使用上の注意など、この「操作マニュアル」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「操作マニュアル」は、大切に保管してください。再発行はいたしませんので、あらかじめご承知ください。

●使用上の注意●

1) ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
2) テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
3) 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間毎に10分から15分の小休止をしてください。
4) 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。
5) 端子部に手を触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因となります。
6) シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
7) カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。
8) このカセットはスーパーファミコン専用です。ファミリーコンピュータでは使用できません。
9) スーパーファミコンにプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)を接続すると、残像現象(画面ヤケ)が生ずるため、接続しないでください。

●健康上の安全に関するご注意●

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

CONTENTS

1. コントローラーおよびマウスの使い方 …… 3
2. ゲームの流れ …… 5
3. ゲーム設定
メインメニュー …… 7
●メンバーデータ …… 7
●ゲーム選択 …… 9
●コンティニュー …… 13
●クイックスタート …… 13
●記録参照 …… 14
4. プレイの説明
基本画面の見方 …… 15
プレイする上での注意 …… 17
5. 実際のプレイ
セレクトウィンドウでの操作 …… 19
●ティー(ティーアップ位置の決定) …… 20
●ディレクション(ショット方向の決定) …… 21
●クラブ(クラブの選択) …… 22
●スタンス(スタンスの決定) …… 23
●ショット(実際のショット動作) …… 25
6. 充実したプレイのために
メニューウィンドウ …… 27
●キャディー …… 27
●機能設定 …… 28
●リプレイ …… 30
●ゲーム終了(プレイデータのセーブ) …… 30
7. スコアカード …… 31
8. コースガイド …… 34

1.コントローラーおよびマウスの使

【コントローラーの使い方】

✚ボタン

各ウィンドウ・メニューウィンドウでは…

●選択カーソルやワクを移動させます。

●ハンディキャップの数値を変更します。

セレクトウィンドウでは…

●ティーアップ位置を変更します。

●ショット方向(視野画面)を上下左右に回転させます。

●クラブの種類を変更します。

●スタンスを変更します。

✚ボタンを押し続けると、ショット方向や視点の高さを高速に変化させることができます。押すのを止めた時点で視野画面が切り替わります。

Bボタン(決定ボタン)

●各ウィンドウでの「決定」を行います。

●次のウィンドウへ進む場合もあります。

●メニューウィンドウでの「決定」を行います。

●ゲームを終了させます。

Aボタン(キャンセルボタン)

●各ウィンドウで、キャンセルできます。

●前のウィンドウにもどる場合もあります。

●メニューウィンドウで、ゲームにもどります。

※機能設定(P.28参照)により、Aボタンを決定ボタン、Bボタンをキャンセルボタンにすることができます。

Xボタン

●セレクトウィンドウで、視野画面がグリーン拡大画面に切り替わります。もう一度押すと、もとの視野画面にもどります。

い方

Yボタン

●セレクトウィンドウで、メニューウィンドウを視野画面に表示させます。

STARTボタン

●ゲームを開始します。

●ショット時や飛行モード時に、ポーズ(一時中断)できます。

●スコアカードの表示を行います。「マスターズ」、「トーナメント」では続いてランキングの表示を行います。

SELECTボタン

●セレクトウィンドウ、メニューウィンドウの視野画面上の位置を変えます。1回押す毎に移動します。

【マウスの使い方】

スーパーファミコンマウスを使えば、簡単な操作でゲームをお楽しみいただけます。マウスは、スーパーファミコン本体のコントローラーコネクタ1または2に接続してください。

マウスカーソルが表示されている場合は、先端を機能ボタンなどの上に重ね、左ボタン(決定)をクリック※して操作します。マウスカーソルが表示されない場所では、マウスのボタンは、コントローラーの決定ボタンやキャンセルボタンと同じ機能をします。

左ボタン(決定)

●各ウィンドウでの「決定」を行います。次のウィンドウに進む場合もあります。

●セレクトウィンドウで機能ボタンを押して「決定」を行います。

右ボタン(キャンセル)

●各ウィンドウで、キャンセルできます。前のウィンドウにもどる場合もあります。

●セレクトウィンドウで、前のウィンドウにもどります。

※クリック…マウスのボタンをすばやく一度押して離すこと。

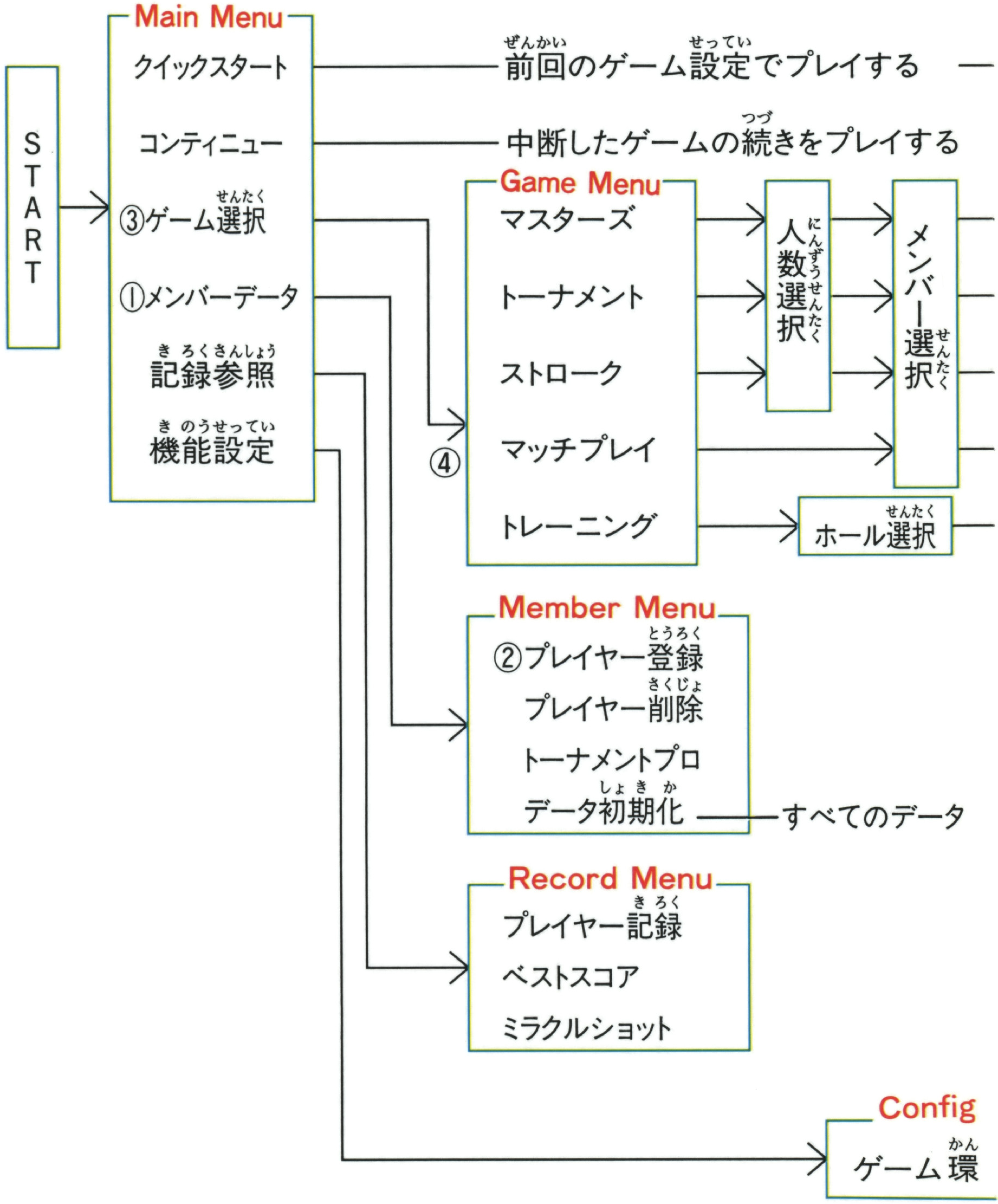
「左クリック」は、左ボタンをクリックすること。

「右クリック」は、右ボタンをクリックすること。

2.ゲームの流れ

NEW 3D GOLF SIMULATION『MASTERS 遥かなるオーガスタ2』は、次のようなゲームの流れで進行します。

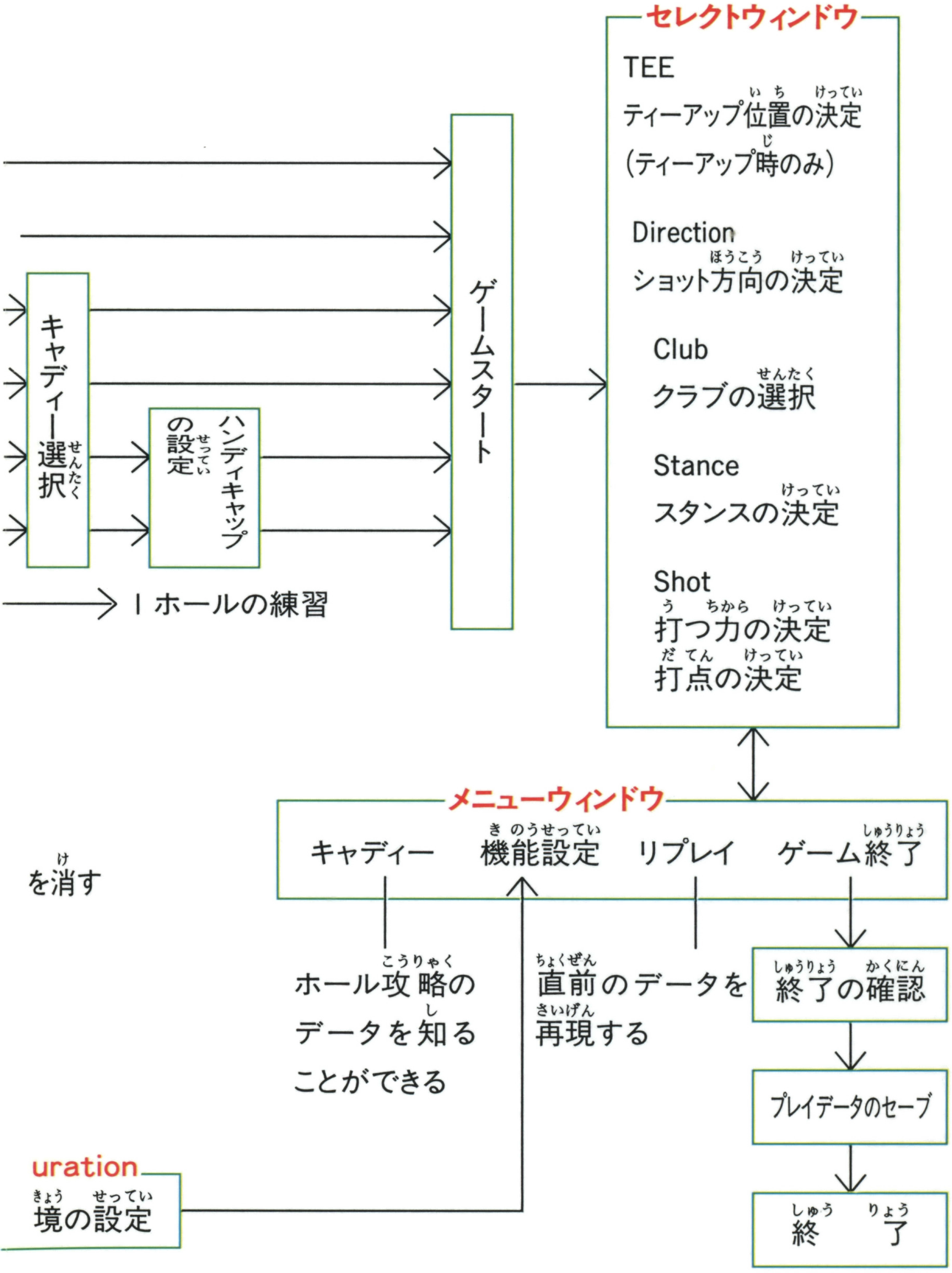
この操作マニュアルをよく読んでプレイしましょう。



●初めてプレイする方へ

①～④の番号に従って操作してください。

④で、プレイしたいゲーム形式を「マスターズ」、「トーナメント」、

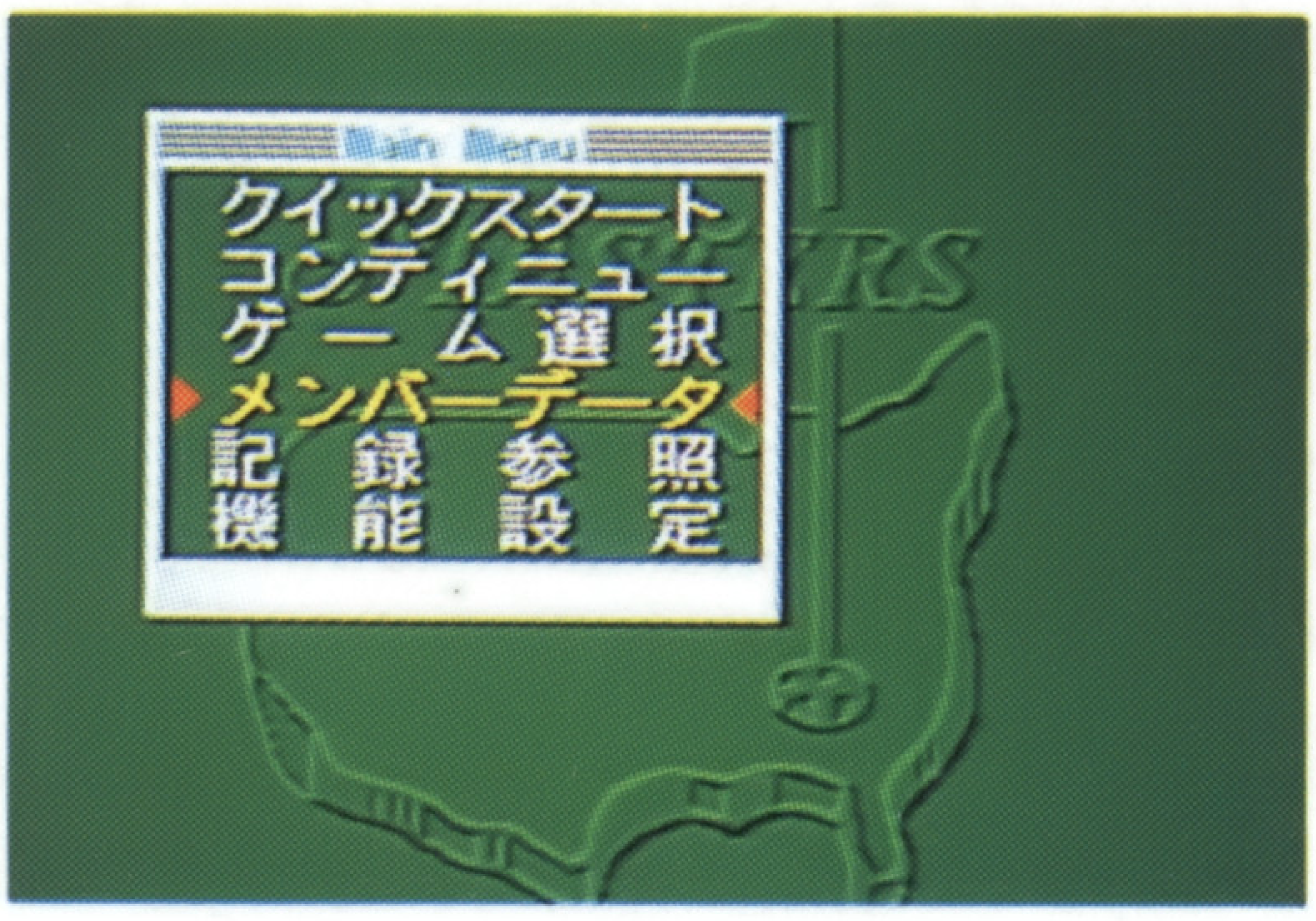


「ストローク」、「マッチプレイ」の４種類からお選びください。

3.ゲーム設定

カセットをスーパーファミコン本体に差し、電源スイッチをONにしてください。すぐにデモンストレーションが始まります。コントローラーのボタンまたはマウスのボタンを押すと、メインメニューが表示されます。

【メインメニュー—Main Menu—】

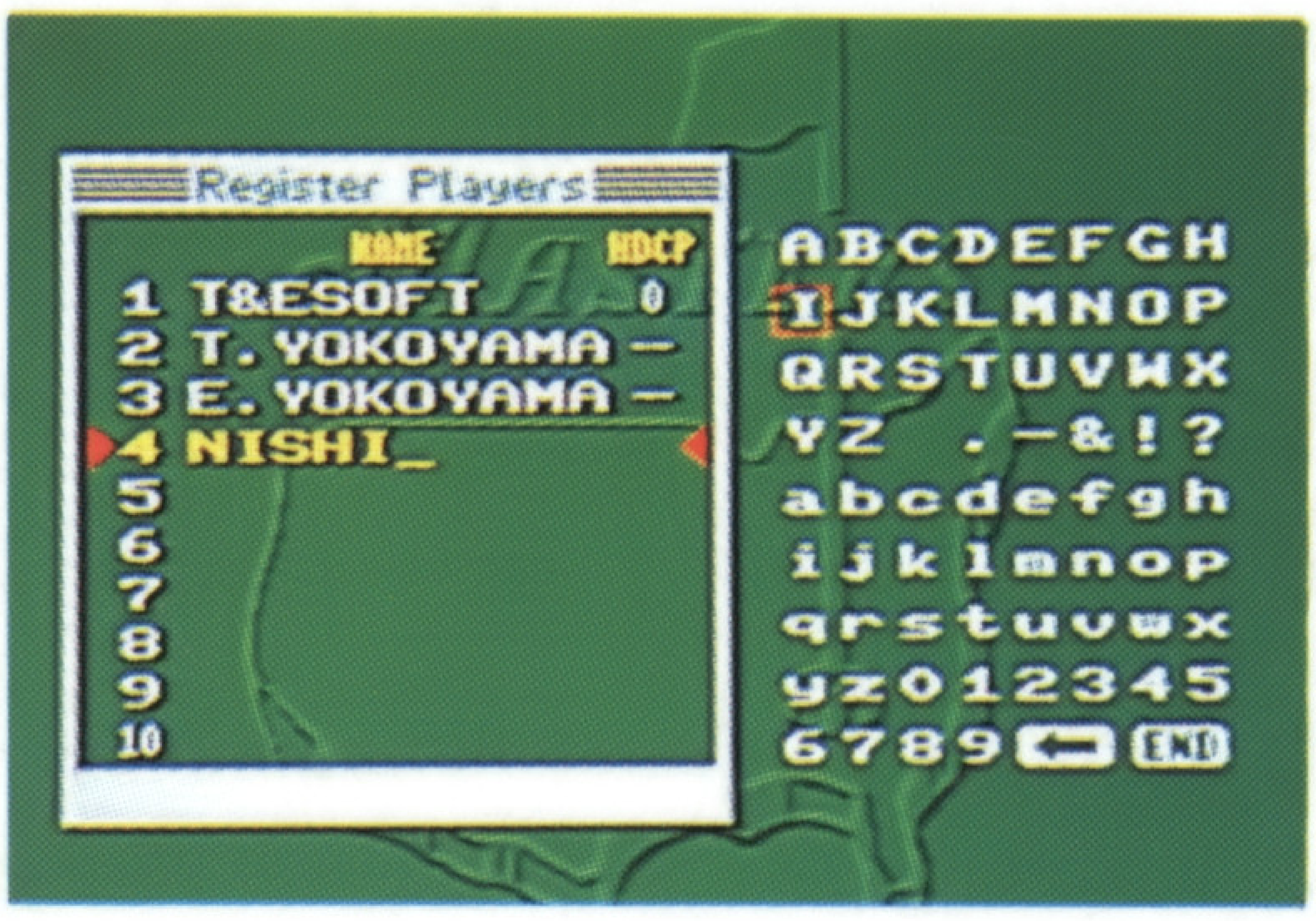


ゲームをプレイするための設定を行うウィンドウです。選択カーソルを移動させてコマンドを選び、決定ボタンで決定します。

●メンバーデータ—Member Menu—

プレイヤー名の登録や削除、マスターズに参加するプロ名の変更や、すでに記録されているすべてのプレイデータの初期化を行います。

★プレイヤー登録—Register Players—



プレイヤー名は、画面右のアルファベット、数字、記号を使って、一人最高10文字分、10名まで登録できます。

①選択カーソルで登録したい番号を選び、決定ボタンを押します。

②プレイヤーの名前を入 力します。文字列上の赤ワクを移動させ、決定ボタンを押して文字を順に決定します。

③間違えたら ← を入力して消してください。名前を入 力し終わったら、END に赤ワクを合わせて決定ボタンを押します。これで一人の名前が登録完了です。

④何人も登録する場合は、上記の作業を繰り返し行います。

◎プレイヤーリネーム

登録したプレイヤー名を違う名前に変える場合は、登録方法と同じ操作で変更します。ただし、名前を変えてもプレイデータは変わらず、ベストスコアなどのプレイヤー名と成績はそのままとなります。

★プレイヤー削除—Delete Players—

登録したプレイヤー名を削除します。選択カーソルで削除したいプレイヤー名を選び、決定ボタンを押します。プレイヤー名を削除すると、記録されているプレイヤーの成績（プレイデータ）も同時に消えてしまいます。なお、ゲーム途中でプレイヤーを削除すると、そのゲームの続きはできなくなりますので、ご注意ください。

★トーナメントプロ—Change Pro's Names—

マスターズに出場するプロの名前を変更します。

①1～80番までのプロ名の中から、選択カーソルで変更するプロ名を選び、決定ボタンを押します。

②文字列上の赤ワクを移動させ、決定ボタンを押して1文字ずつ決定します。一人最高10文字まで入力できます。

③間違えたら ← を入力して文字を消してください。名前を入力し終わったら、END に赤ワクを合わせて決定ボタンを押します。

あらかじめ登録してあるトーナメントプロの名前は、アメリカで多い名前の順から75名、日本で多い名前の順から5名の計80名です。知人の名前や有名プロの名前などに変更すればさらに楽しくなります。

★データの初期化

記録したすべてのプレイデータを、もともとこのゲームに設定してあったものにもどします。確認ウィンドウが表示されますので、選択カーソルを移動して決定ボタンを押してください。

※個人成績やベストスコア、ミラクルショットの記録なども消えてしまいます。くれぐれもご注意ください。

●ゲーム選択—Game Menu—

プレイしたいゲーム形式を次の４種類から選びます。ゲーム前に練習したい場合は「トレーニング」を選択してください。

◎マスターズ〈プレイヤー1名〉

プレイヤーはマスターズの出場選手80名の一人として、４日間のトーナメントに出場し、コンピュータプレイヤーとペアになってラウンドします。第２日目以降のラウンドは、スコアの悪い順にスタートすることになります※（第１日目のスタート順はランダムです）。前半２日間で予選を行い、後半２日間の決勝に進出できるのは上位40名のみ。スコアが思わしくない場合は、予選落ちとなります。なお、タイスコアの場合、決勝出場人数が増えます。また奇数人数になった場合は、オーガスタ・ナショナルのアシスタントプロがいっしょにラウンドします。マスターズで優勝を重ねると、特別な称号が与えられます。

※一日の決定スコアは、最終組みのラウンドが終了するまで分かりません。

> **連続優勝を狙え!!**
> ６回優勝を遂げると、「帝王」の称号が与えられ、プレイヤーの名前がオープニングデモに組み込まれます。
> さらに優勝を続けて〝球聖〟を……。

◎トーナメント〈プレイヤー1～4名〉

プロを含めた総勢40人で順位を競います。マスターズは、予選と決勝の４日間のトータルスコアで競いますが、このゲームモードでは18ホール（最終決勝日のみ）のスコアで優勝を決定します。

> 「マスターズ」で決勝に進めない方は、この「トーナメント」で決勝の雰囲気を味わってください。ただし、このモードでの優勝は、優勝記録にカウントされません。

◎ストローク〈プレイヤー1～4名〉

ゴルフの最も基本的なプレイ方法で、18ホールをラウンドして、スコアを競います。実力の異なるプレイヤー同士が対等に競技できるよう、ハンディキャップを設定し、18ホール終了後、それぞれのスコアからハンディキャップを差し引いたスコアで勝敗を決定します。

◎マッチプレイ〈プレイヤー2名〉

２人で対戦し、１ホール毎に打数の少ないスコアのプレイヤーがそのホールを取り、18ホール中、どちらが多くのホール数を取ったかにより勝者が決まります。負けているプレイヤーが残りホールすべてを取っても、逆転や引き分けが見込めなくなった時点で自動終了します。

◎トレーニング

18ホールのうち、1ホールだけ選んで練習することができます。選択カーソルを練習したいホール番号に合わせ、決定ボタンを押してください。

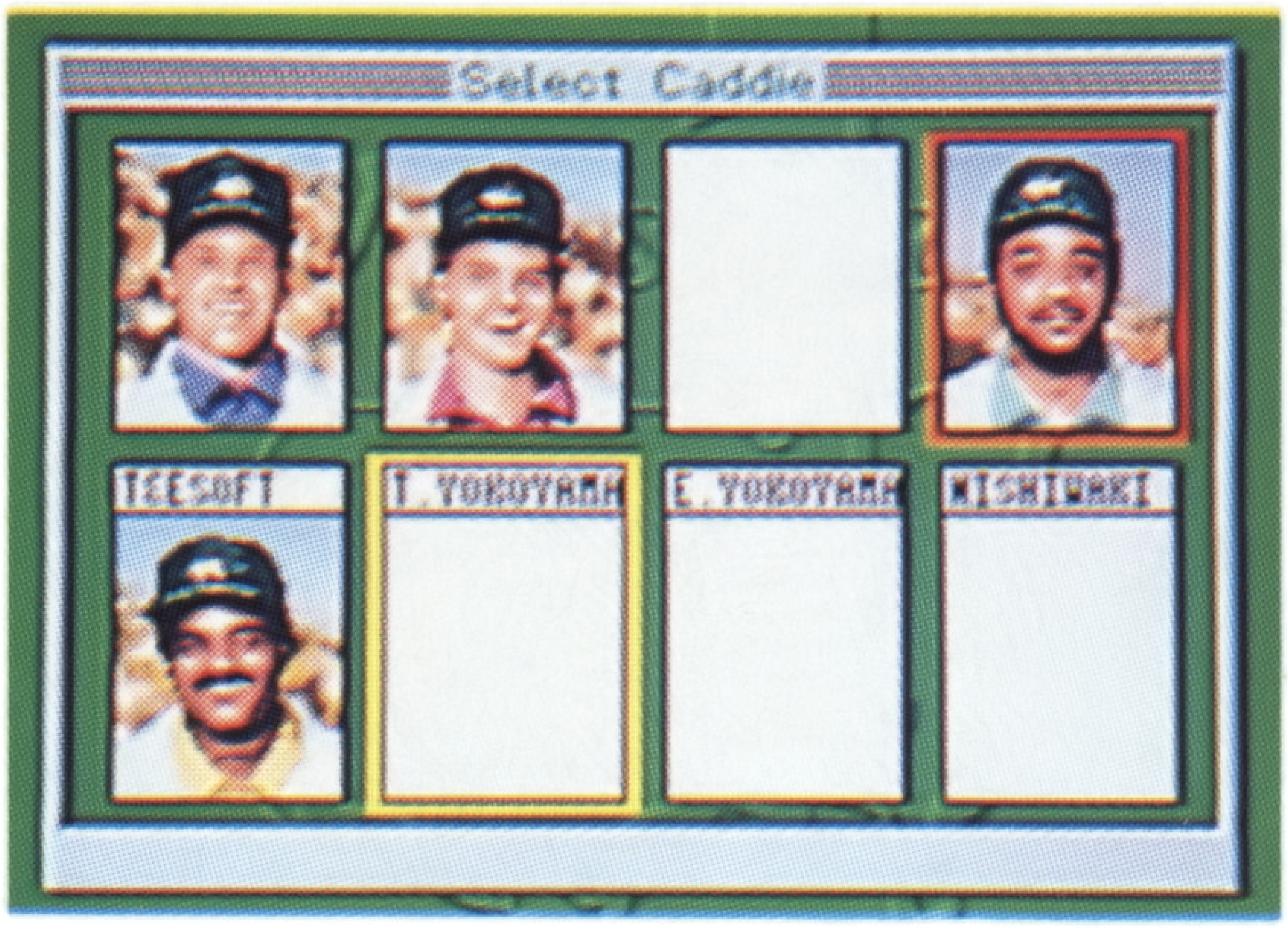
★参加プレイヤー数の決定—Select Number in Group—

「トーナメント」、「ストローク」を選ぶと、出場プレイヤーの人数の決定に移ります。選択カーソルを移動させて決定ボタンで決定します。

★参加プレイヤーの選択—Select Player—

ゲームに出場させるプレイヤー名を選びます。選択カーソルを移動させて決定ボタンを押し、必要な人数分のプレイヤー名を決定してください。選ばれたプレイヤー名には印が付きます。

★キャディーの選択—Select Caddie—



ゲーム中に適切なアドバイスをしてくれるキャディーを選びます。4人の中からお好みのキャディーを選び、赤ワクを移動させて決定ボタンを押してください。決定したキャディーは出場するプレイヤー名の下に移動します。

★ハンディキャップの設定—Change Handicap—

「ストローク」、「マッチプレイ」を選ぶと、ハンディキャップを設定するウィンドウが表示されます。「ストローク」または「マッチプレイ」では、初めてのプレイヤーには「36」が表示され、オフィシャルハンディキャッ

プ*1を持っているプレイヤーには、その数値が表示されます。

ハンディキャップ(HDCP)を変更する場合は、プレイヤー名に選択カーソルを合わせ、✚ボタンで変更します。プレイヤーすべてのハンディキャップが決まったら、決定ボタンを押してください。

ハンディキャップの設定や変更をしない場合は、決定ボタンを押して次に進みます。なお、「ストローク」でハンディキャンプを0以下の数値にすると、DP(ダブルペリア)*2となります。そのプレイヤーのハンディキャップは、1ラウンド終了時点で算出されます。

※1 オフィシャルハンディキャップ

公式のハンディキャップという意味で、本ゲームでは、「マスターズ」や「トーナメント」で1ラウンドをプレイすると、そのプレイヤーに対して自動的に設定記録します。プレイする毎に更新されるので、ハンディキャップが少なくなればなるほど、あなたのレベルは上がっているわけです。

○「マッチプレイ」でハンディキャップを設定した場合

２人のハンディキャップの差を、ハンディの多いプレイヤーがもらえることになります。この場合、18ホールの中で難易度の高いホールから順にハンディを付けます。

例えば、Aプレイヤーのハンディが10、Bプレイヤーのハンディが20とすると、その差は10ですから、Bプレイヤーはホールの難易度順に10ホール、各1打ずつハンディをもらえることになります。

※2 DP(ダブルペリア)

ハンディキャップの設定方法の一つです。初めて対戦するプレイヤー同士が、お互いのレベルが分からず、公平にハンディキャップを設定できない場合に採用します。1ラウンド終了時に、ダブルペリアの計算方法によって、自動的にハンディキャップを算出します。

●コンティニュー

途中で中止したゲームの続きからプレイを再開します。メニューウィンドウのゲーム終了(P.30参照)で、終了した時点からの続きとなります。ゲームを途中で止める場合は、必ず「ゲーム終了」で終了するようにしてください。続きとなるべきゲームがない場合は、コンティニューできません。

●クイックスタート

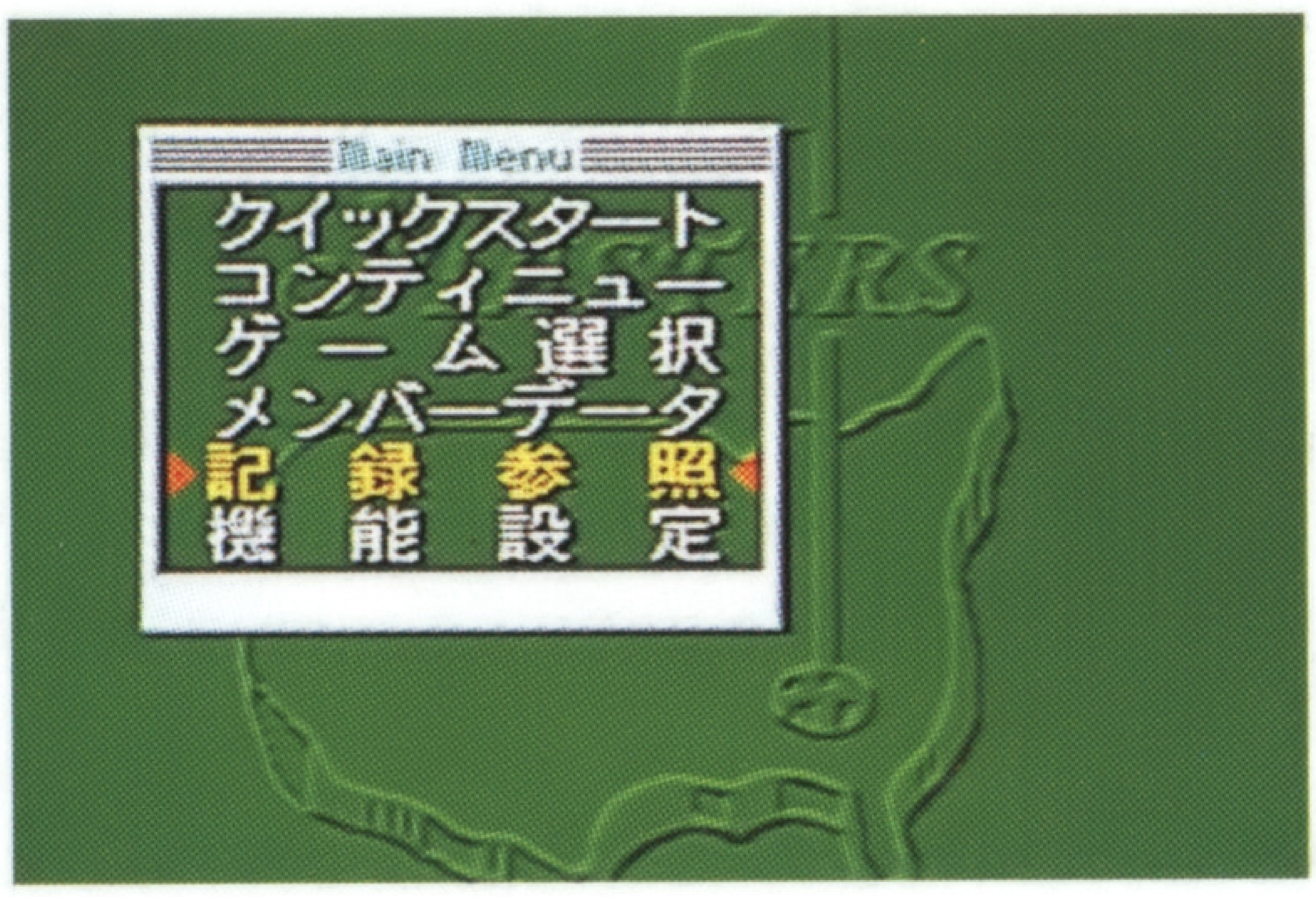
ゲームを始めるたびに設定を行うことを省き、すぐにプレイを始めることができます。確認ウィンドウで決定ボタンを押すと、前のゲームで設定したゲーム形式、プレイヤー名、参加人数、ハンディキャップ等でプレイが開始されます。なお、初めてこのゲームをプレイする時にクイックスタートさせると、以下の設定で始まります。

○ゲーム形式：マスターズ
○プレイヤー名：Player 1
○キャディー：左から1番目のキャディー

※プレイデータを初期化した直後にクイックスタートさせても同様の設定で始まります。

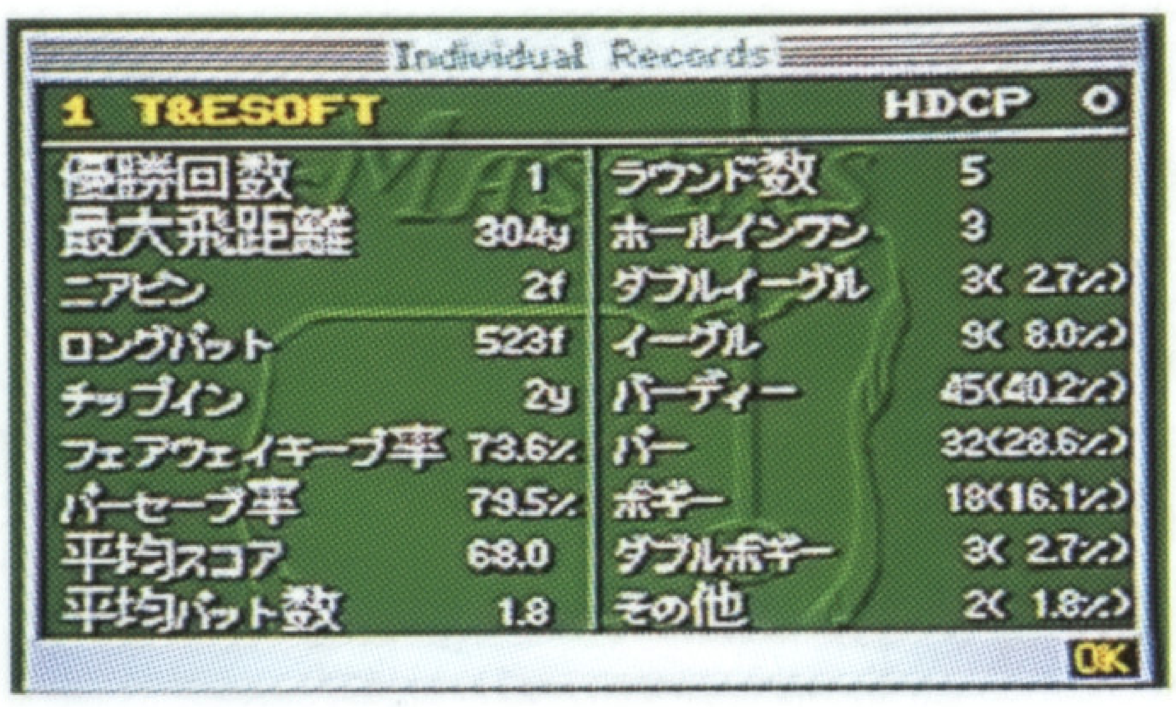
前のゲームでプレイ・設定したプレイヤーを一人でも削除した場合は、コンティニュー/クイックスタートどちらもできませんのでご注意ください。

●記録参照—Record Menu—



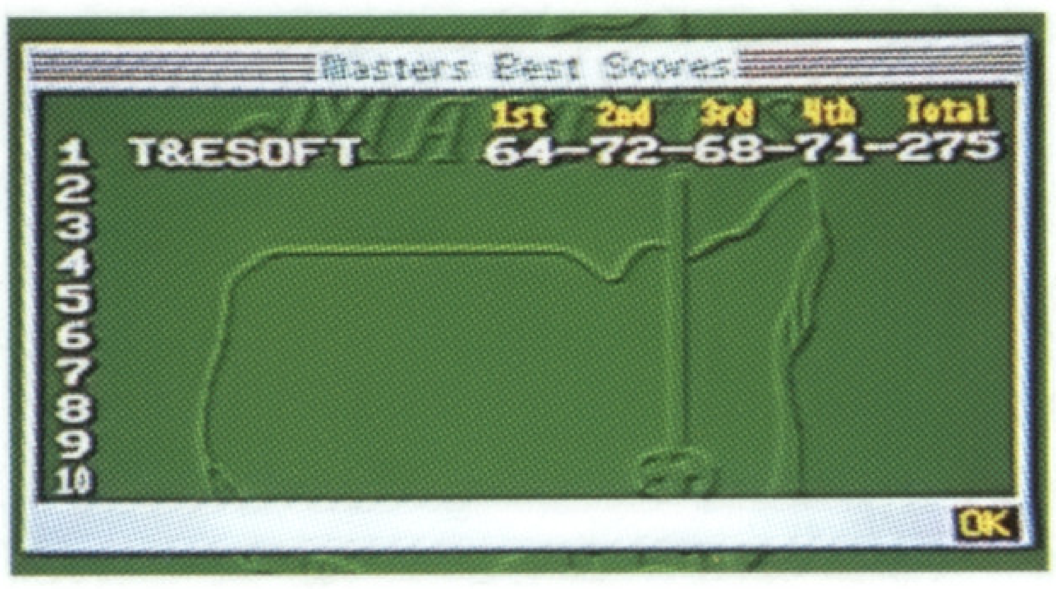
「マスターズ」や「トーナメント」でプレイした場合、プレイヤーの成績やベストスコアのトップ10と、ホールインワンやダブルイーグルの記録を見ることができます。

★プレイヤー記録—Individual Records—



プレイヤー名の一覧が表示されます。選択カーソルで、成績を見たいプレイヤー名を選び、決定ボタンを押します。

★ベストスコア—Masters Best Scores—



「マスターズ」のベストスコア記録のトップ10が表示されます。

★ミラクルショット—Miracle Shots—

ホールインワンおよびダブルイーグルの記録が各5個まで表示されます。

◎ミラクルショットリプレイ

ホールインワンおよびダブルイーグルを達成した時の記録は自動的にセーブされ、いつでも見ることができます。選択カーソルで見たい記録を選び、決定ボタンを押すと、達成した時のプレイが画面に再現されます。

●機能設定—Configuration—

P.28をご覧ください。

4.プレイの説明

すぐにゲームをプレイしたいという気持ちは分かりますが、その前にゲームの基本画面について説明します。この部分を理解しないことには、プレイが思うように進みません。

【基本画面の見方】

○セレクトウィンドウ

このウィンドウでプレイのすべてをコントロールします。決定ボタンを押すと、ティー(ティーアップ位置の決定)、ディレクション(ボールを打つ方向の決定)、クラブ(クラブの選択)、スタンス(スタンスの決定)、ショット(ショットをする)の順にチェンジしていきます。

○視野画面

プレイヤーの位置からの視野を3Dによるグラフィックスで表示します。画面の中央がショット方向となります。

○プレイヤー名

プレイヤー名のほか、次のショットが何ストローク目かを表示します。また、ピンまでの残りヤード数、グリーン上では残りフィート数(1ヤードは約3フィート)を表示します。

○ゲームモード

現在のゲームモードを表示します。「マスターズ」の時は第何日目かを表示します。

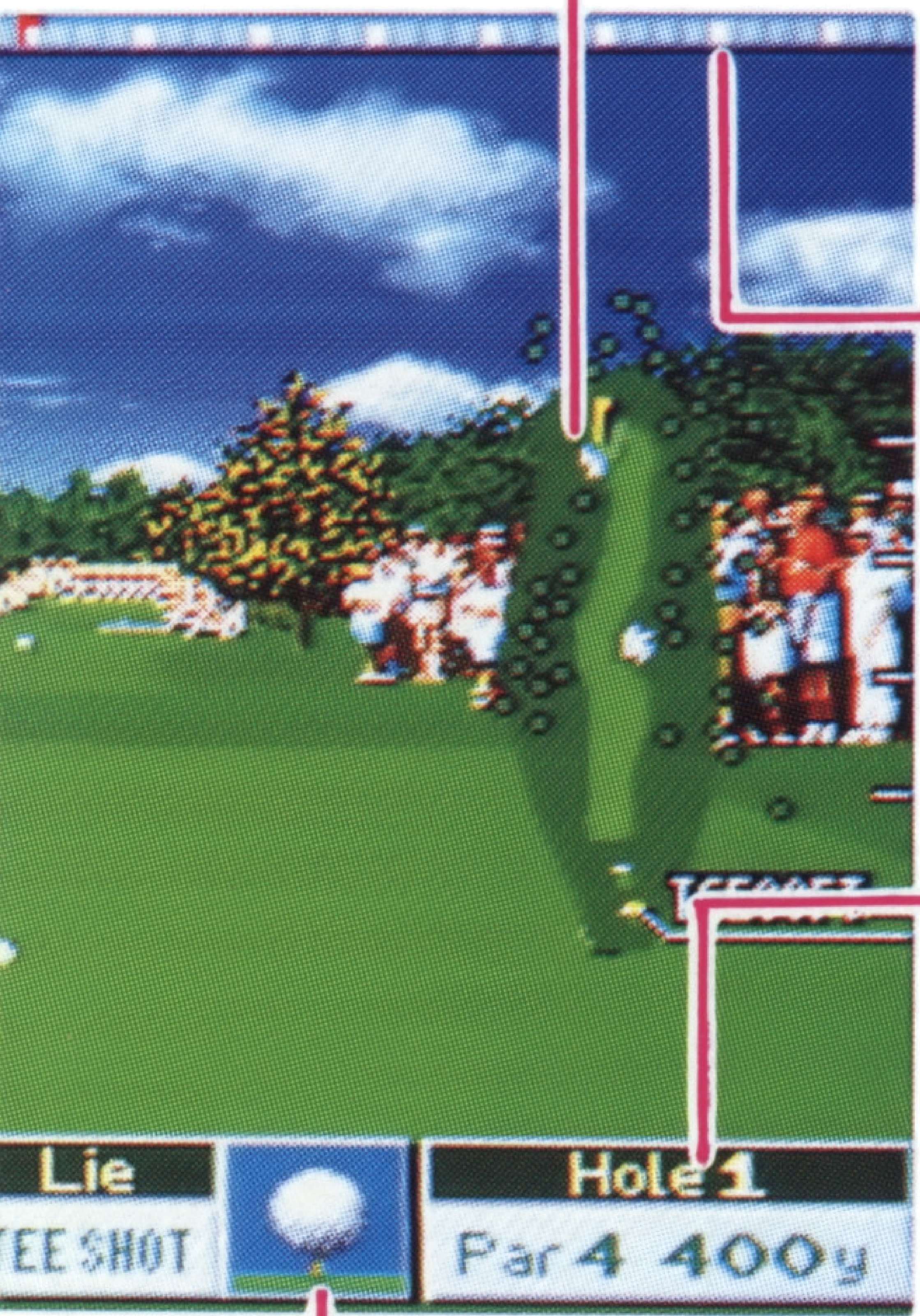
○WIND(風の向き、

コース全体に対し
します。針の太い方
て風が吹いていま
を表し、風向きや風
す。風速は1～9mと

○ホール全体図

コースのレイアウトやバンカー、木、池などの位置を表示します。また、ボールの現在位置やショット方向（黄色の線）も見ることができます。

※右のメモリは100ヤード単位となっています。



○方位スケール

向いている方角を表示します。赤いフラッグ（旗）は、ピン方向を示します。

○ホールの大きさ

現在のホールのパー、ヤード数（ホールの長さ）を表示します。

風速）

てのウィンド（風）を示
から細い方に向かっ
す。下の数字は風速
速は常に変化しま
なっています。

○LIE（ライ）

ライ（ボールの置かれた地面の状態）を示します。ライの状態は全部で10種類あります（P.23～24参照）。ボールを同じパワーで打つ場合、ラフ（草地）やバンカー（砂地）などでは、フェアウェイで打つ場合よりも負荷がかかり、飛距離は小さくなります。

【プレイする上での注意】

このゲームは、実際のゴルフルールに基づいてプレイできるようになっています。ただし、少し異なる部分もありますので、注意してください。

●ウォーターハザード

オーガスタ・ナショナルにおけるウォーターハザードは、1ペナルティーで指定されたドロップエリアからの打ち直しとなります。しかし、このゲームにおいては、日本における一般的なルールに基づいています。

打ち直し地点は、ピンと最後に横切ったウォーターハザードのエッジを結んだ延長線上の岸となります（ピンから遠ざかる方向）。ただし、このゲームの特別ルールとして、その延長線上がOBの場合は、ピンに近い方の岸としています。また、以上の規定によって決定された打ち直し地点が、もとのショット位置より（ピンから）遠ざかる時は、自動的にもとのショット位置からの打ち直しとなります。どちらの場合も、1ペナルティーとなります。

●OB

オーガスタ・ナショナルにはOBと呼ばれるエリアはほとんど存在しませんが、ゲームの性質上、18ホールすべてにOBが設定してあります。OBの場合は1ペナルティーで、もとのショット位置からの打ち直しとなります。

●バンカー・ラフでのショット

実際のゴルフでは、バンカーやラフにボールが入った場合、様々なショット方法がありますが、ゲームとしての難易度や操作系の複雑さを考慮して、ショットポイント(打点)は他の場合と同様にボールのスウィートスポットとしています。また、特別にスタンスを考慮する必要もありません。ただし、砂や草などによる抵抗等は、忠実にシミュレートされていますので、リカバリーは実際のゴルフと同様、かなり難しいものとなっています。クラブ選択を慎重に行い、自分なりのテクニックを身に付けてください。

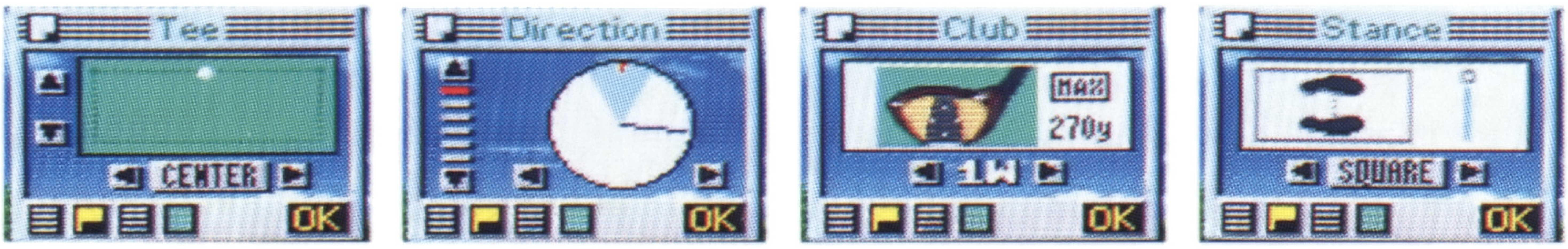
●天候の変化

晴れ、曇り、雨と天候が変化し、プレイ環境が変わります。とくに雨による影響を考慮してプレイしてください。雨になると、ショットがライに食われやすくなったり、ボールの飛距離が落ちたり、グリーンの転がりが重くなったりします。ただし、雨が止んだ後のボールの転がりなどは、晴れと同じにもどります。

カップおよびボールは、見やすくするためにサイズを実際のものより大きめに設定してあります。そのため、至近距離において多少の表示誤差が出る場合があります。また、画面が切り替わる瞬間に、小さな点や線が表われることがありますが、3D演算処理に伴うもので、ゲームには何ら影響ありません。

5.実際のプレイ

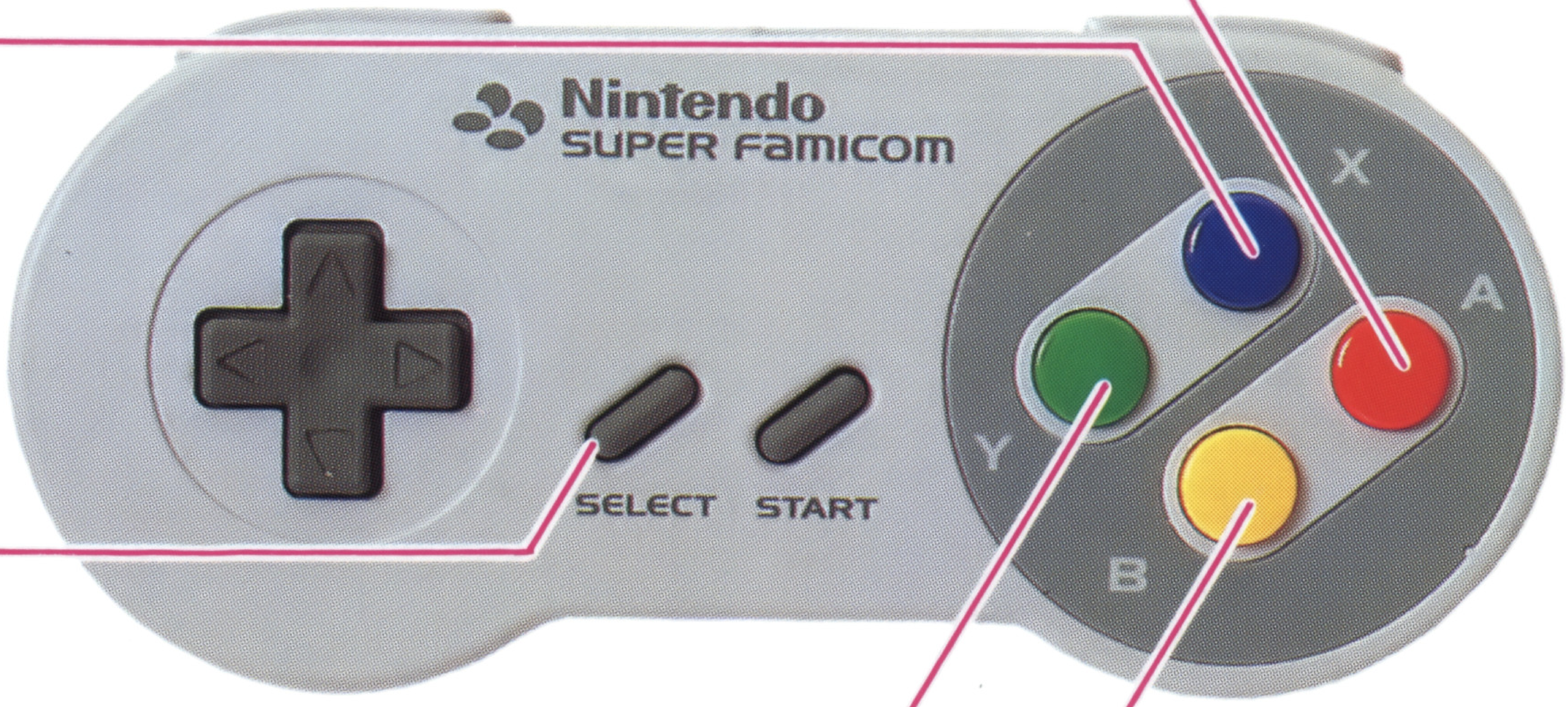
プレイ自体は、セレクトウィンドウですべて行います。セレクトウィンドウには次の5種類があります。



①　②　③　④

【セレクトウィンドウでの操作】

- Xボタンを押すと、視野画面がグリーン拡大画面に切り替わります。もう一度押すと、もとの視野画面にもどります。
- キャンセルボタン（A）を押すと、前のウィンドウにもどります。



- 決定ボタン（B）を押すと、次のウィンドウに進みます。
- Yボタンを押すと、メニューウィンドウに切り替わります。
- SELECTボタンを押すと、セレクトウィンドウの位置が視野画面上を移動します。

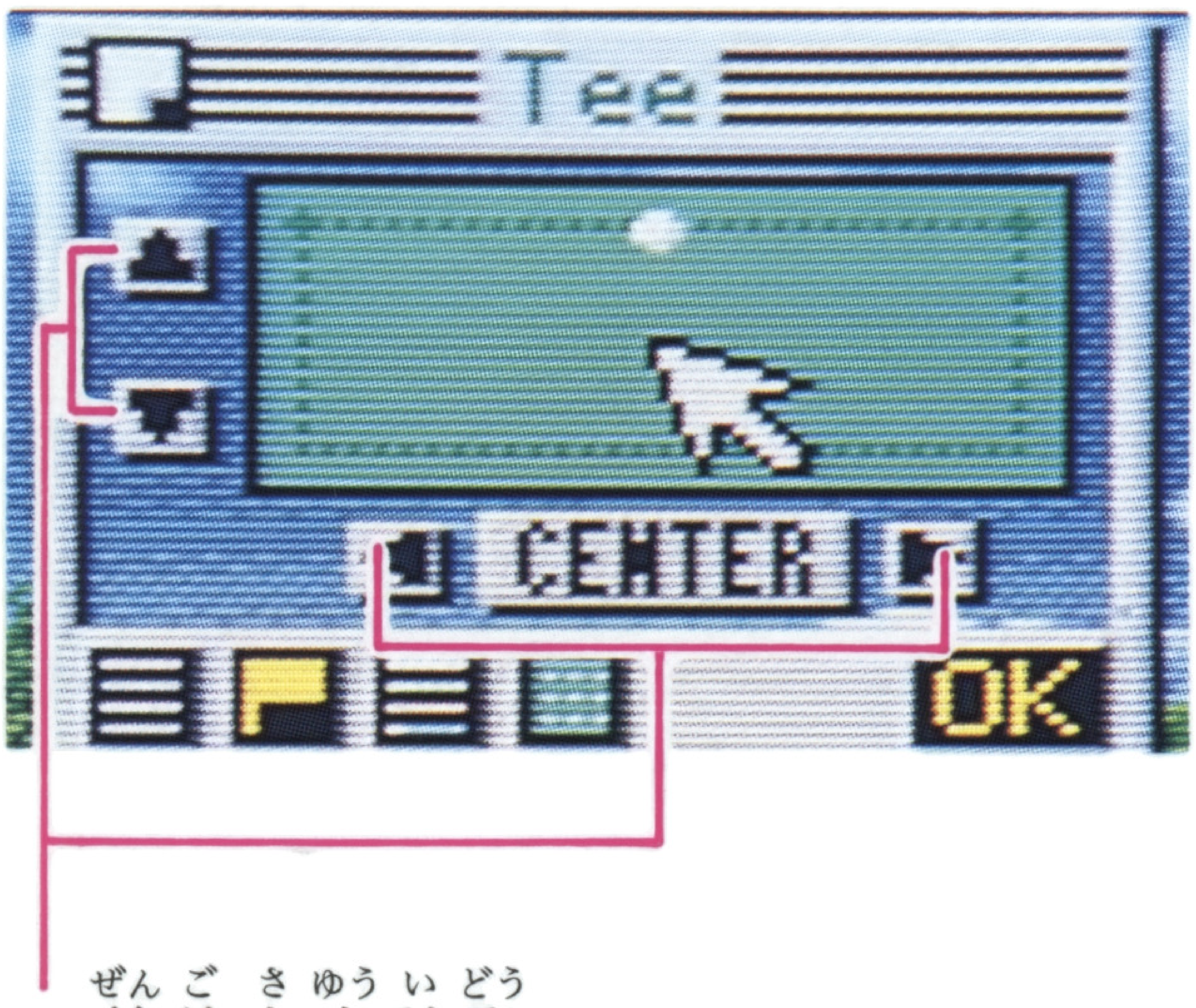
※機能設定（P.28参照）により、Aを決定ボタン、Bをキャンセルボタンにすることもできます。

マウスの操作

⑤

- OK を左クリックすると決定となります。
- 機能ボタン(メニュー、グリーン拡大、スコア表示、キャディー)を左クリックして各種処理を行います。
- 左上のボックスを左クリックすると、ウィンドウを一時的に消去します。消えたウィンドウは、再度ボタンを押すことにより画面に表示されます。
- タイトル表示部分を左クリックすると、マウスカーソルでウィンドウを好きな位置に移動させることができ、左クリックでその位置に置くことができます。この時に右クリックすると、もとの位置にもどります。

①ティー(ティーアップ位置の決定)



ティーショット時にこのウィンドウが表示され、✚ボタンでティーアップする位置を変えることができます。コースの形状などを考えて、ベストなショットができる位置にティーアップしてください。

- 前後左右移動

✚ボタンでティーアップ位置を、前後左右に移動します。

マウスの操作

- CENTER を左クリックすると、ティーアップ位置が初期位置に設定されます。
- ウィンドウ内のボール移動範囲を左クリックすると、ティーアップ位置がダイレクトにその位置に移動します。

②ディレクション(ショット方向の決定)

ボールは常に、視野画面の中央に向かって打つことになります。画面右端のホール全体図や風の向き、風速を見ながら、ベストなショット方向を決定してください。

●左右方向回転

✚ボタンの◀▶を1回押す毎に、視野画面が左右に回転します。

●視点上下移動

✚ボタンの▲▼を1回押す毎に、視点が上下に移動します。

※✚ボタンを押し続けると、ショット方向や視点の高さを高速に変化させることができます。押すのを止めた時点で、視野画面の表示が変わります。

● 緑色の扇形の部分が現在の視野画面

●赤い旗がピンの位置

●青い線が風の向き

現在のプレイヤーの位置を中心とした時の風の方向です。ホール全体の風向きとは異なる時もあります。

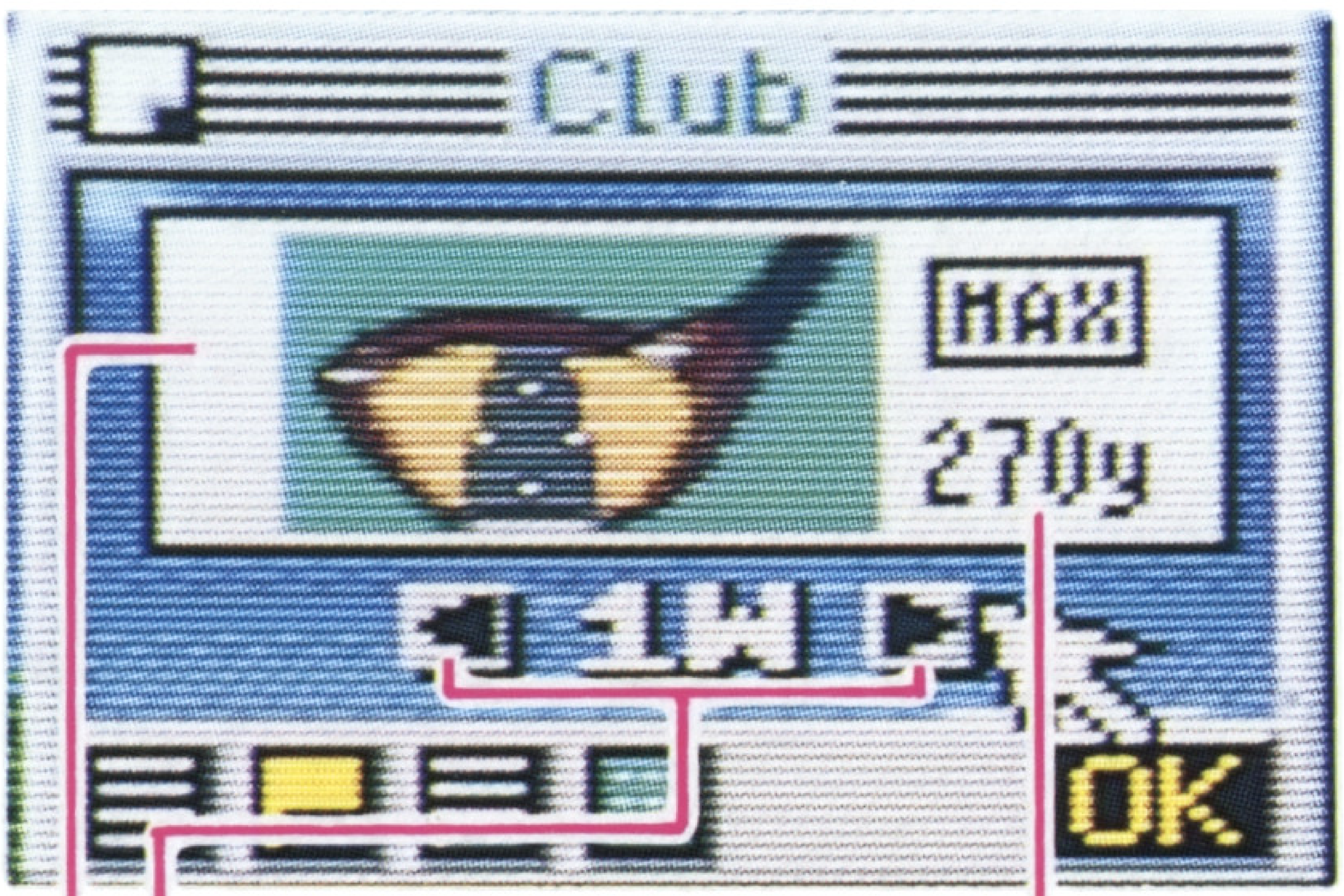
マウスの操作

●円の中を左クリックすると、その方向に視野画面が切り替わります。

●方向スケールを左クリックすると、その方向に視野画面が切り替わります。

●上下移動のスケールを左クリックすると、その高さに視点が切り替わります。

③クラブ（クラブの選択）



画面左下の残りピンまでの距離と、風速、ボールの状態・位置などを考えて、打つクラブを選びます。

- 選択したクラブの飛距離の目安が表示されます。
- クラブは✚ボタンを押して変更します。
- 選択したクラブが表示されます。

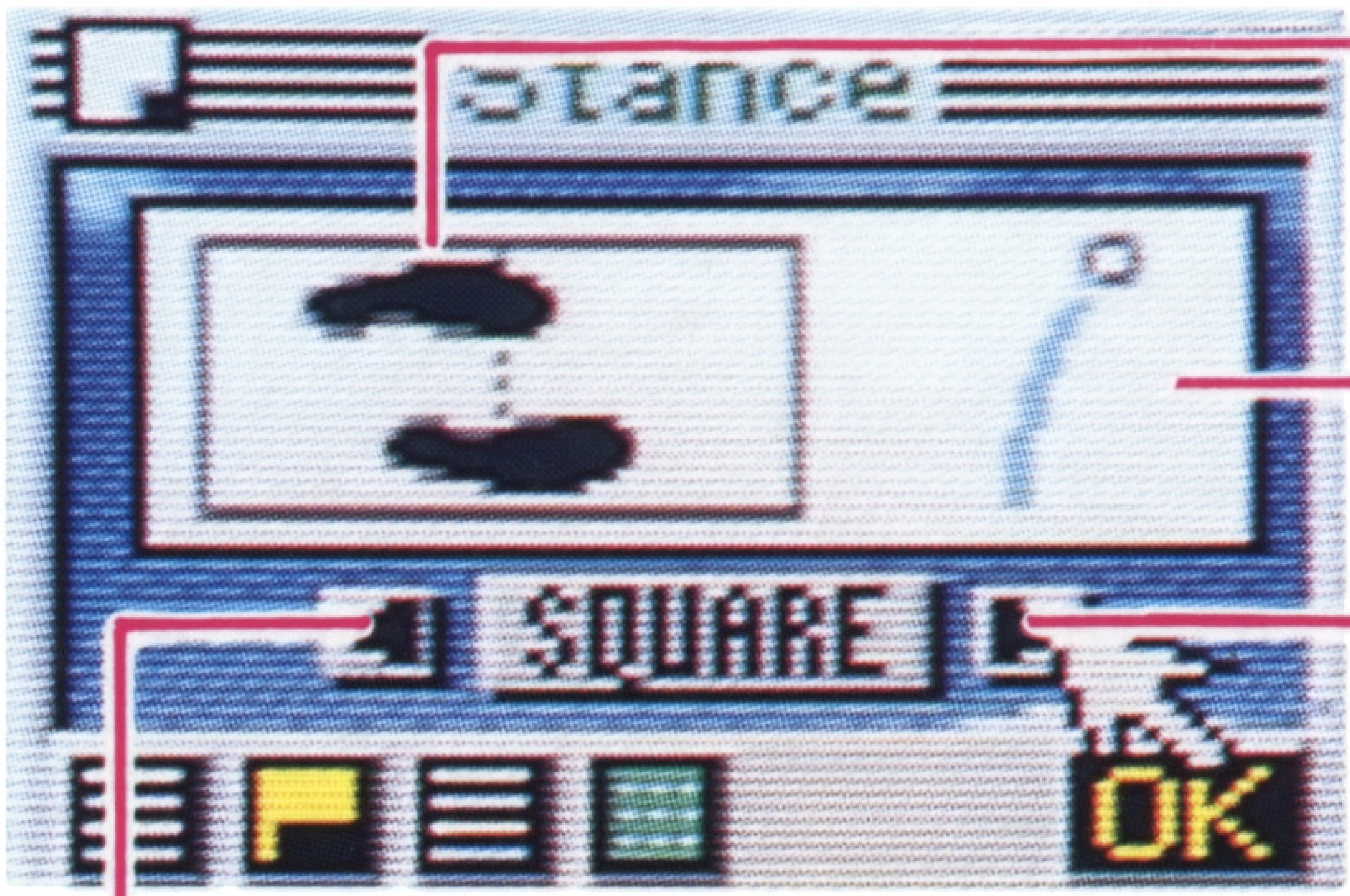
クラブは次の14本から選んでください。

1W	ドライバー	270ヤード	→ウッド
3W	スプーン	230ヤード	
4W	バフィー	210ヤード	
2I	2番アイアン	200ヤード	→ロングアイアン
3I	3番アイアン	190ヤード	
4I	4番アイアン	180ヤード	→ミドルアイアン
5I	5番アイアン	170ヤード	
6I	6番アイアン	160ヤード	
7I	7番アイアン	150ヤード	→ショートアイアン
8I	8番アイアン	140ヤード	
9I	9番アイアン	120ヤード	
PW	ピッチングウエッジ	110ヤード	→ウエッジ
SW	サンドウエッジ	90ヤード	
PT	パター	100フィート	パター

※飛距離は、風やコースの状態を無視し、ボールの中心をインパクトした時に想定できる各クラブの目安値です。

④スタンス（スタンスの決定）

スタンスを変えることで、ボールの飛び方が変わります。✚ボタンを押して変更します。



- スタンスの状態が表示されます。
- スタンスを変えたことによる、ボールの飛ぶ方向が表示されます。
- クローズドスタンスとなります。
- オープンスタンスとなります。

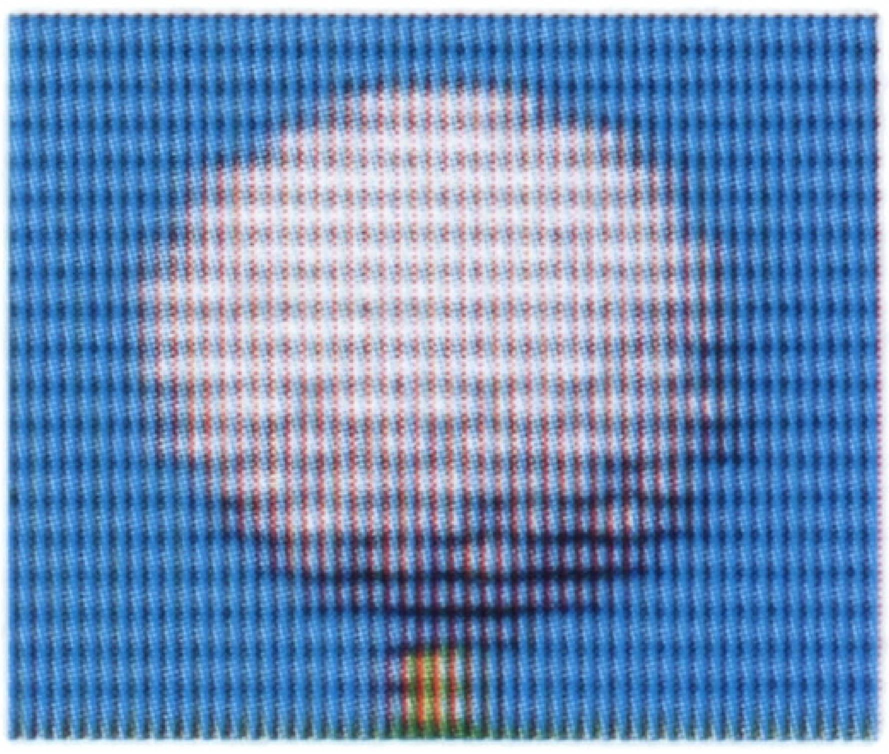
- ✚ボタンの▲▼どちらかを押すとスクウェアスタンスとなります。

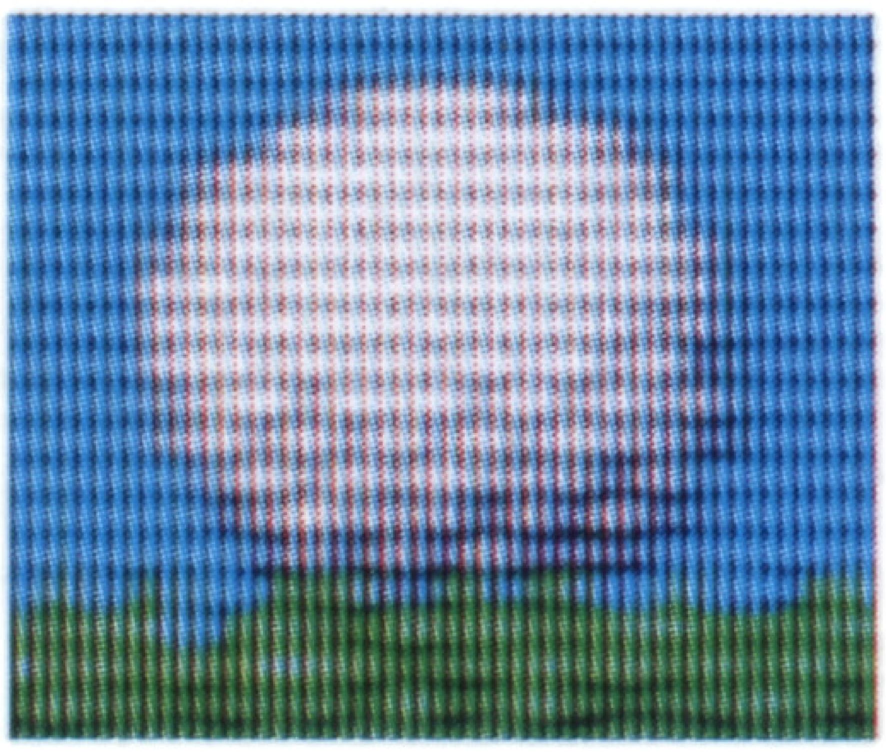
マウスの操作

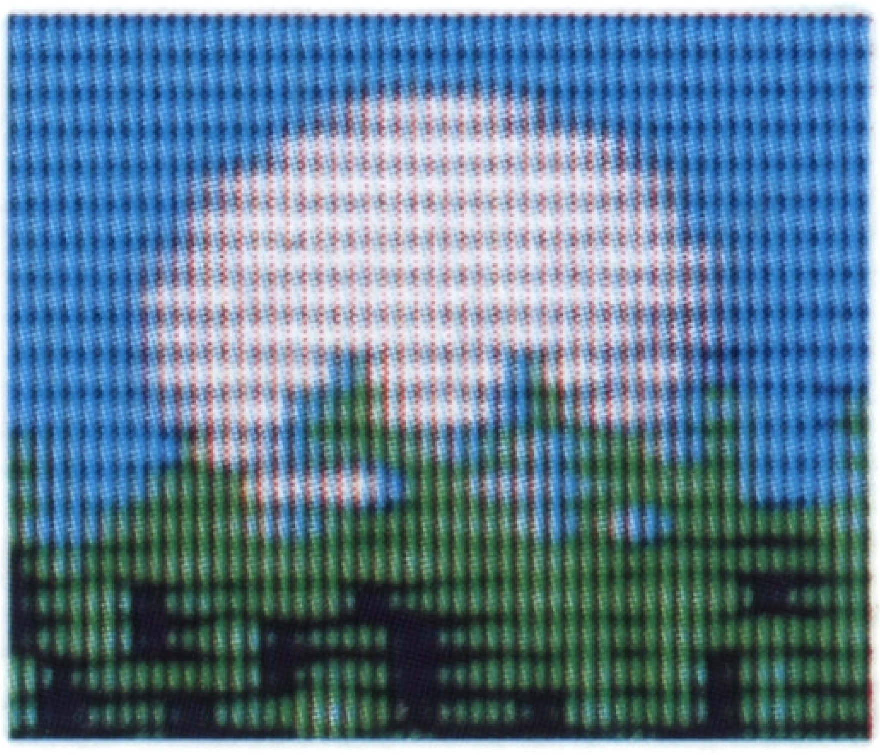
- SQUARE を左クリックすると、スクウェアスタンスとなります。

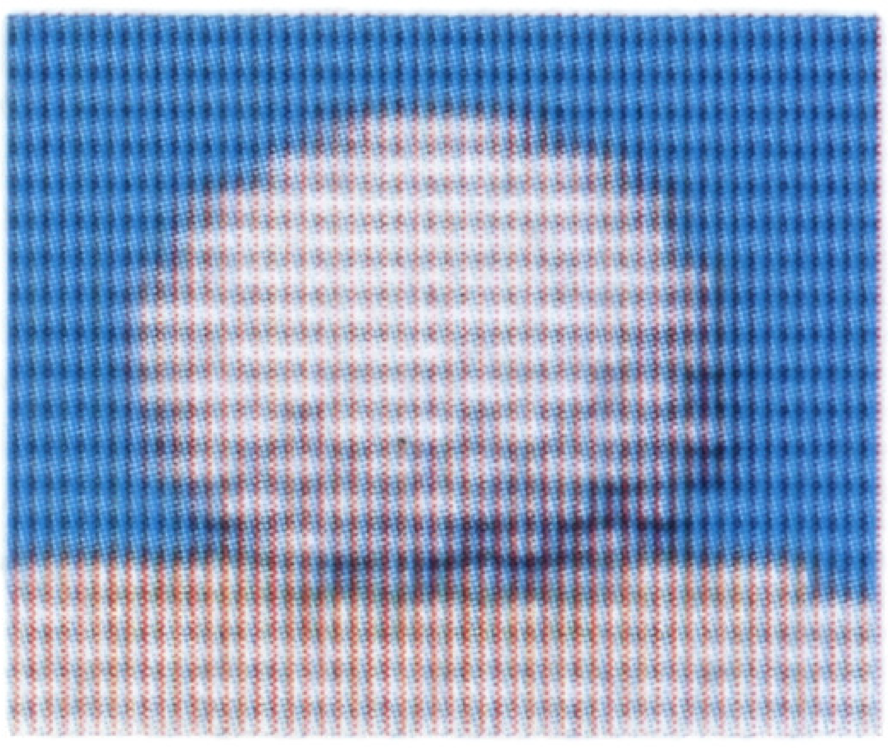
スタンスを変えることによってフェードボール、ドローボールが打ち分けることができます。

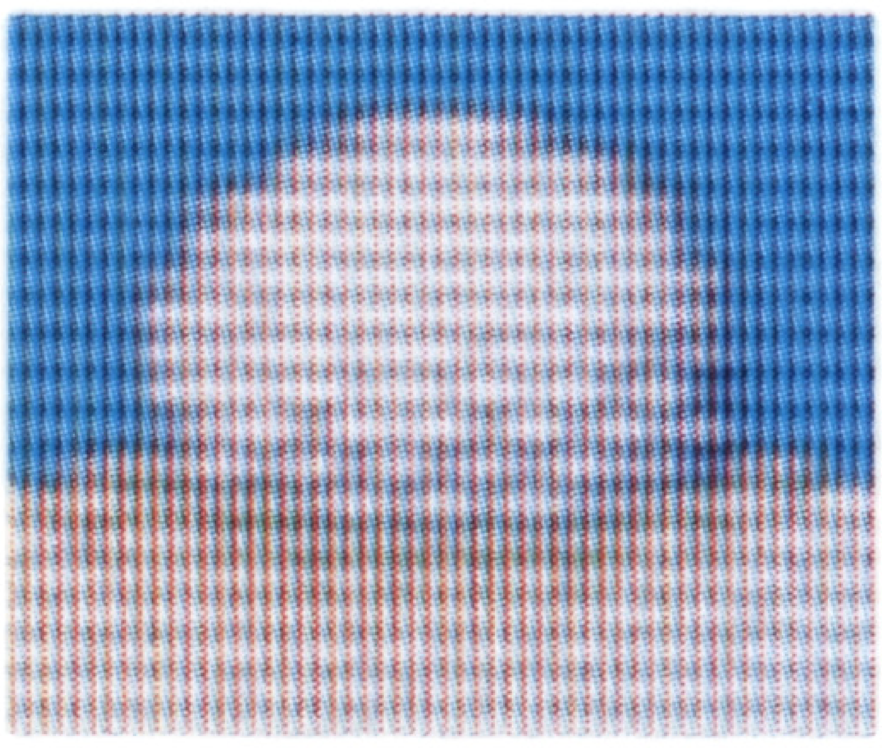
ライの状態（10種類）

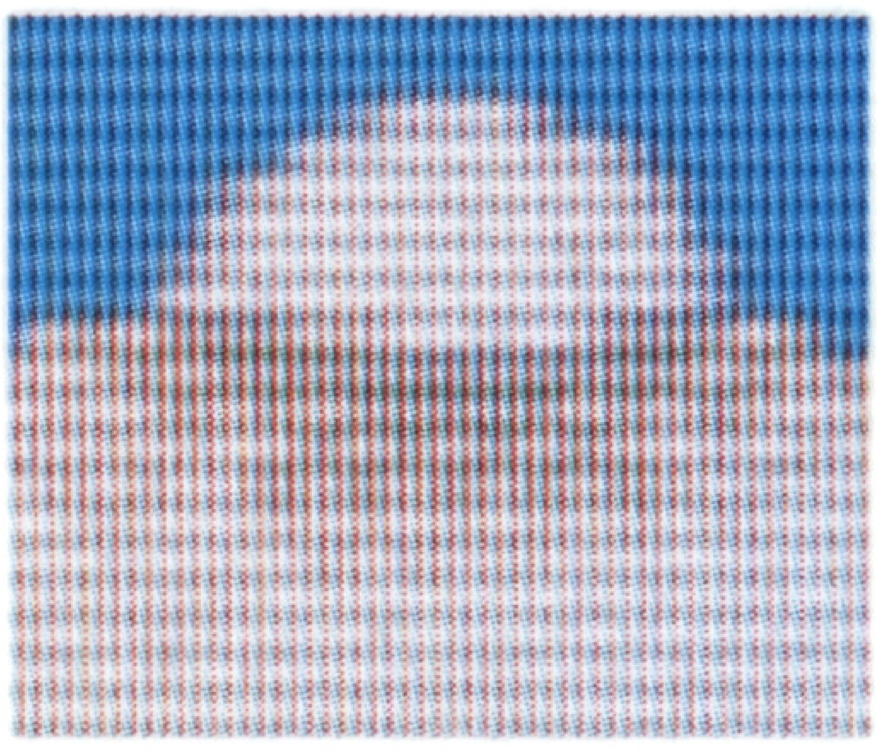

ティーグラウンド


フェアウェイ


ラフ（浅い状態）

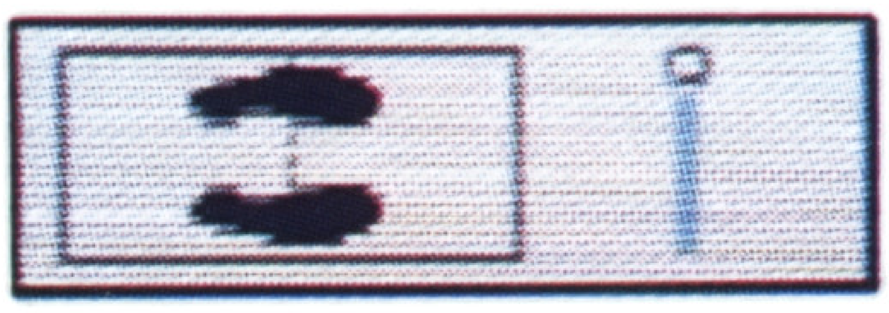

バンカー（普通の状態）


バンカー（半目玉）


バンカー（目玉）

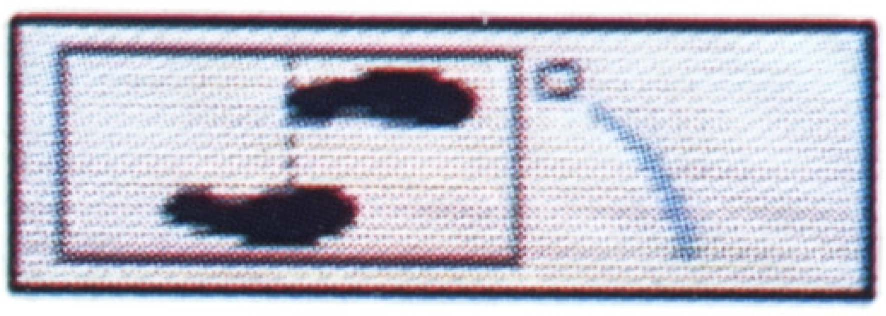
○スクウェアスタンス

自分の向いた方向にまっすぐ飛びます。



○クローズドスタンス

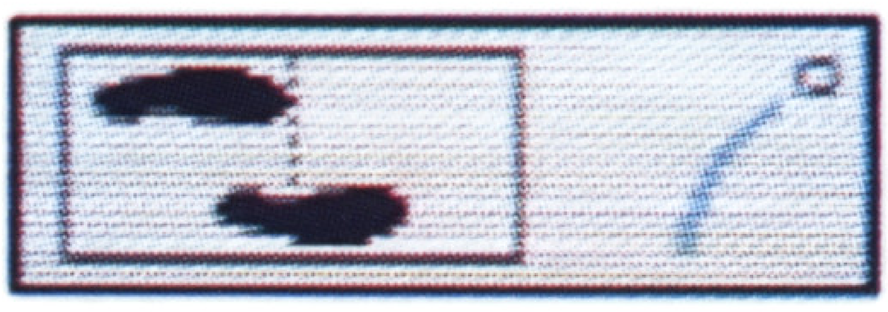
ドローボールを打つことができます。



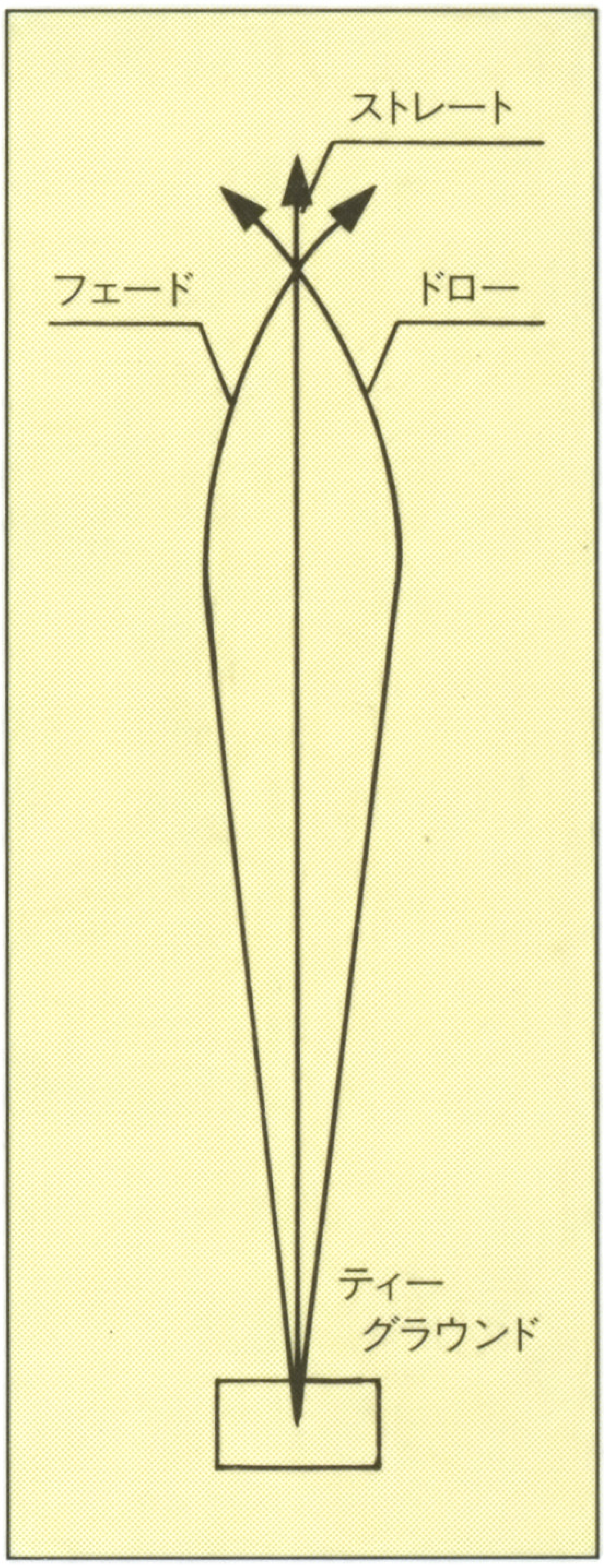
足の開きが大きいほど、曲がり方も大きくなります。

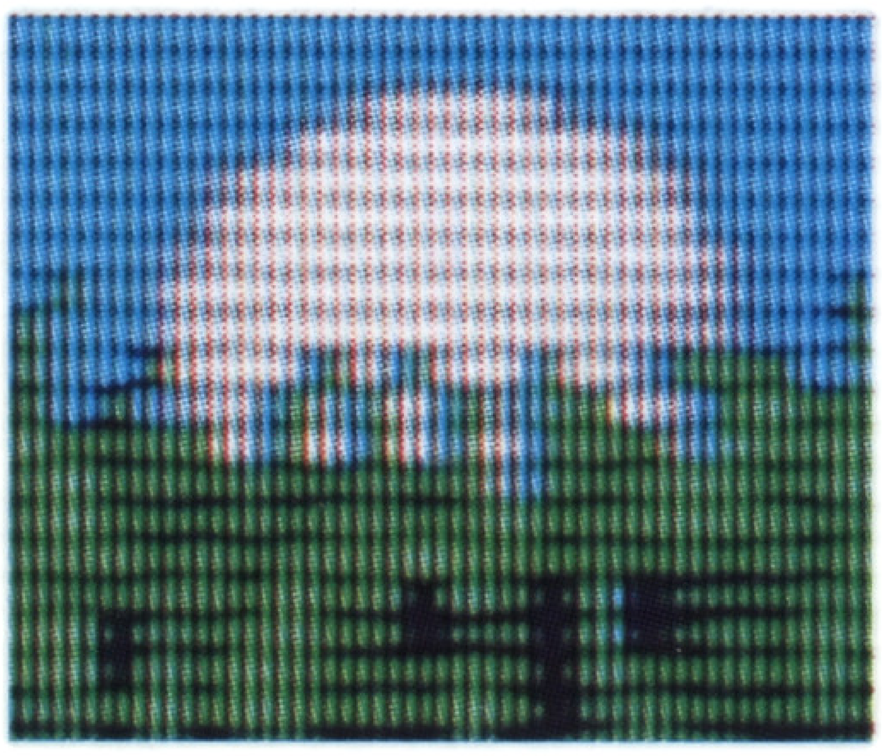
○オープンスタンス

フェードボールを打つことができます。

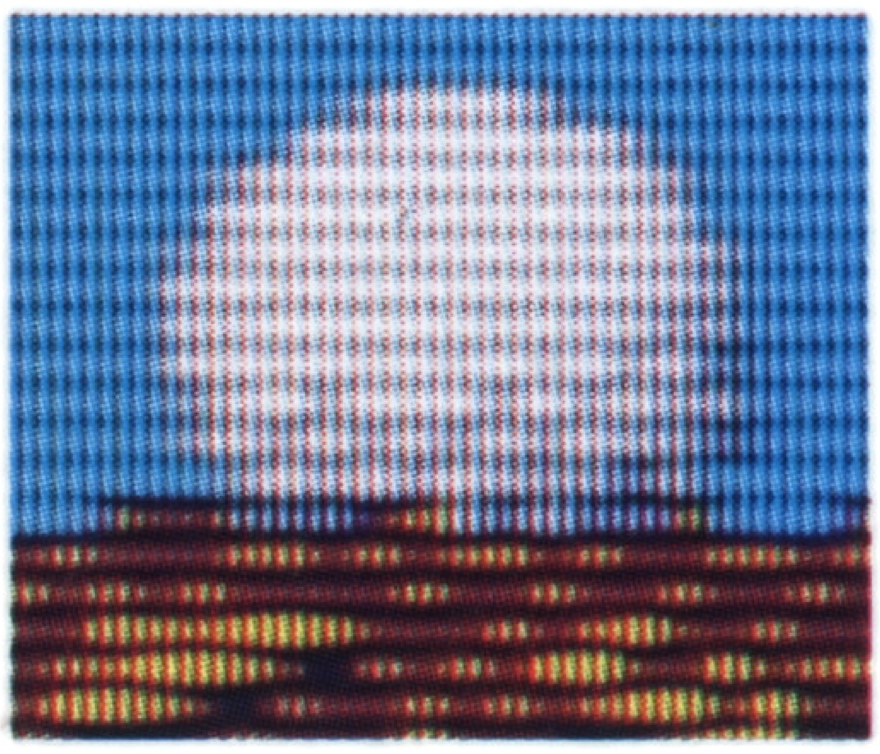


足の開きが大きいほど、曲がり方も大きくなります。

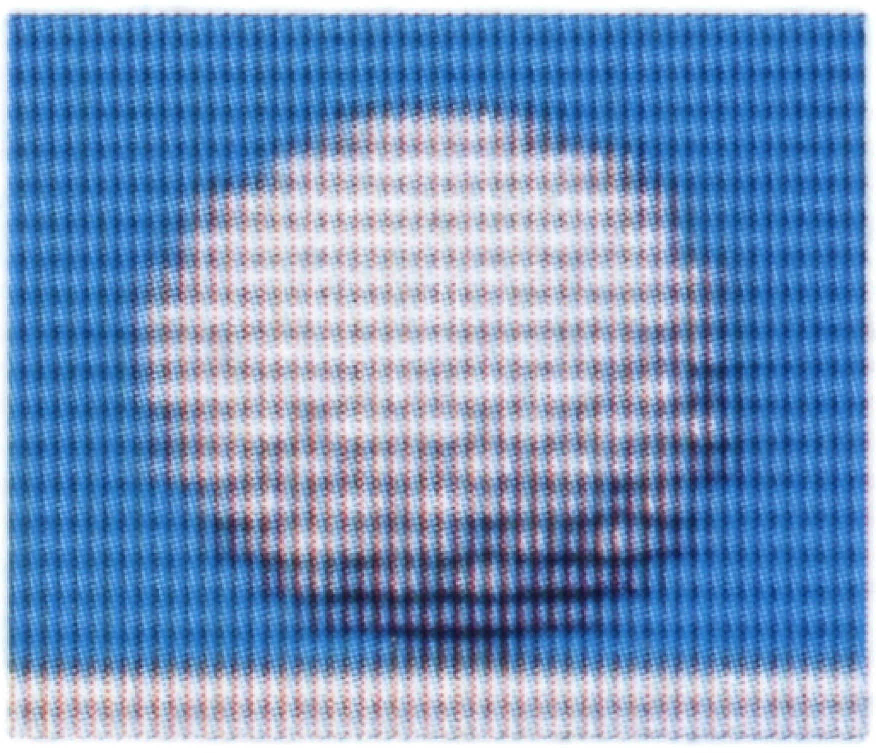




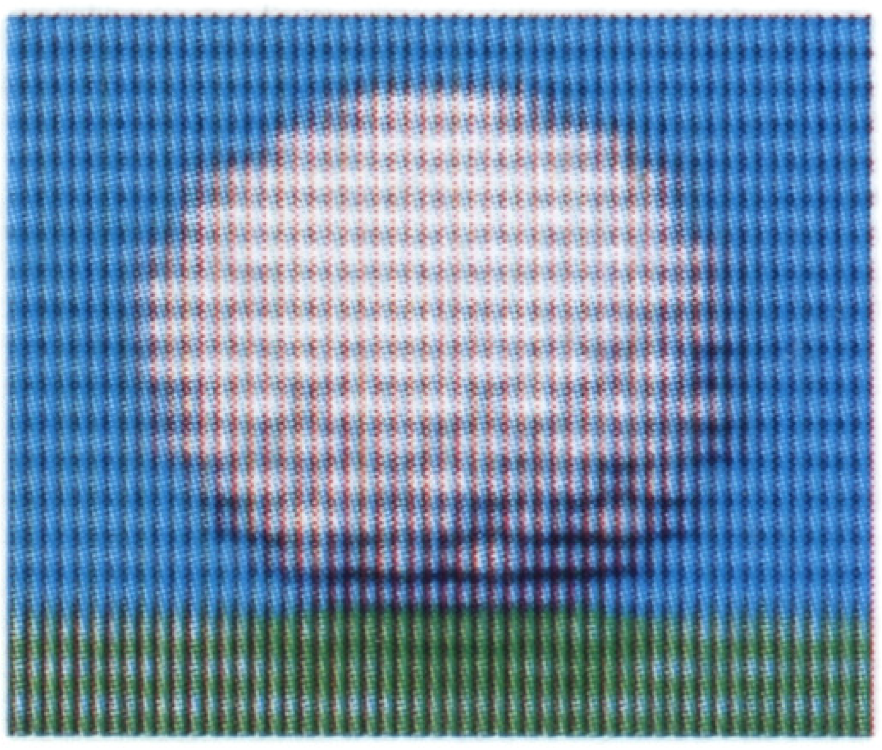
ラフ（深い状態）



ラフ（土の状態）



カート道



グリーン

⑤ショット(実際のショット動作)

ここで実際にボールを打ちます。このゲームにおいて、最も緊張する瞬間です。神経を集中させて、慎重に操作しましょう。

● ボールを打つパワーを決定します。使用しているクラブの飛距離に対して0～100%までを決定できます。

● ボールのインパクトの位置(打点)を決めます。

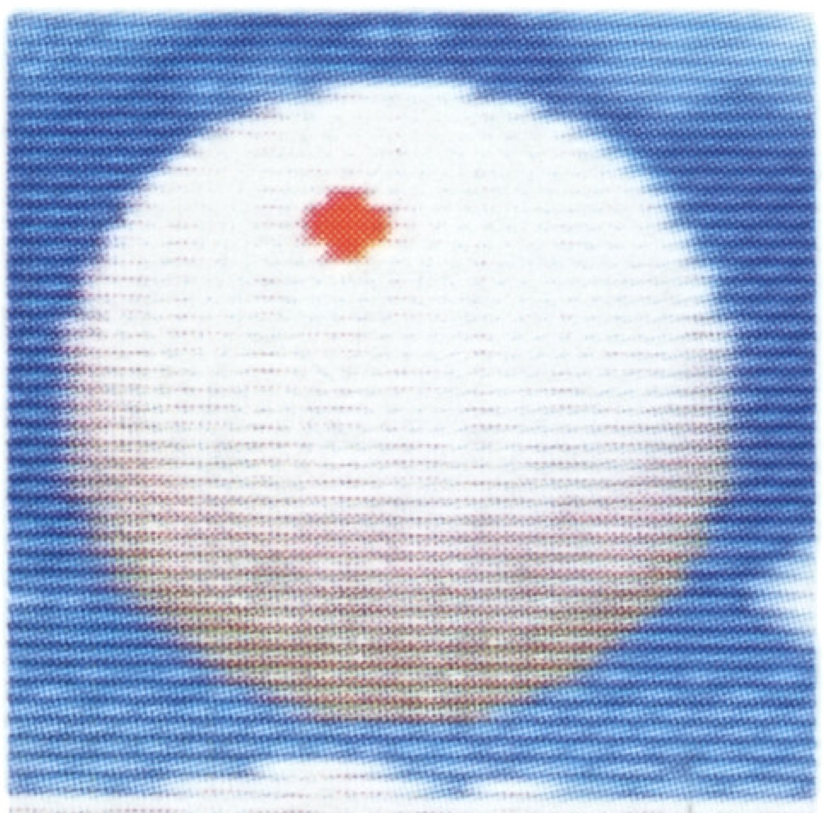
★パワーの決定

決定ボタンを一度押すと、MIN から MAX へ赤いバーが動き始め、MAX に達するとまた MIN へもどります。もう一度決定ボタンを押すとバーが止まり、打つ力が決まります。バーが移動する弧の内側が5分割に色分けされていますから、これを目安に力を決定してください。

※100%のショットばかりを狙うとタイミングがずれて10%のパワーになってしまったりすることがあります。実際のゴルフもあまり力みすぎるとミスショットが出やすいものです。よくタイミングを図って決定してください。

※パワーのバーは、決定ボタンを押すまで動き続けます。パワーはボールの初速度を決定するもので、半分の力で打ったからといって、そのクラブの半分の飛距離になるというものではありません。

★インパクトの決定

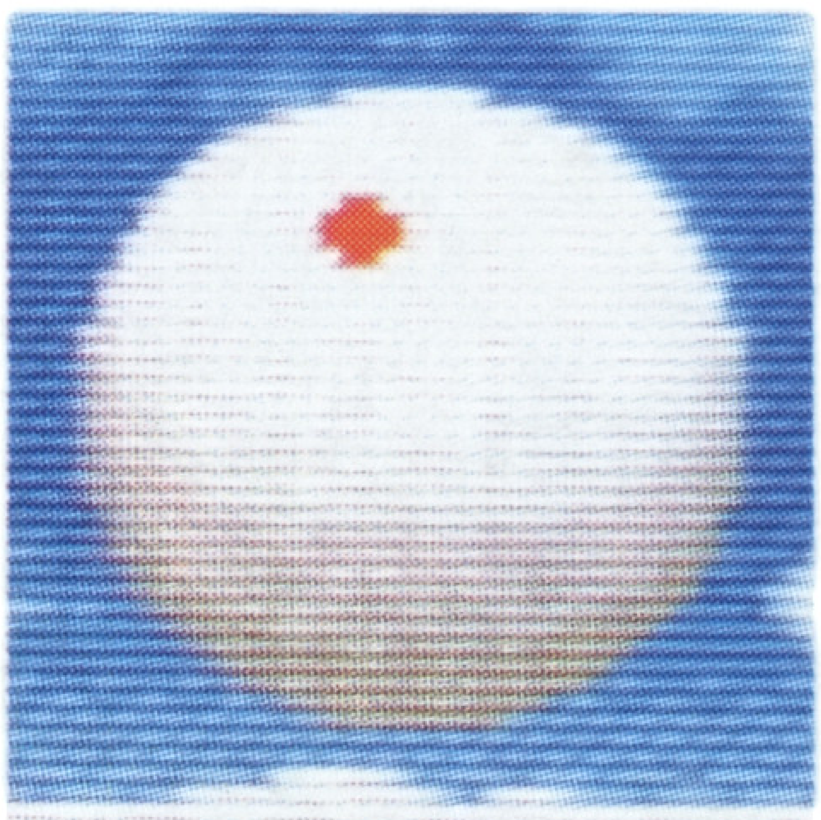


パワーを決定すると、ボール上に赤いマークが現われ、左右に移動しながら上から下へ、最下点までくると、次は上に向かって移動します。一往復する間に決定ボタンを押してください。インパクトの位置を決定しないと、適当にボールが飛んでいきます。

★スーパーショット

100%のショットの時、ウィンドウ内のボール上に赤いターゲットが出現することがあります。この時にターゲットの中心にインパクトの位置が決まるとスーパーショットとなります。 この時は最高110%のショットパワーとなり、飛距離がかなり伸びます。

◎インパクトの位置によるボールの変化



〔ボールの上をたたくと〕
トップスピンがかかって低い弾道で飛び、落下してからのラン(転がり)が増えます。

〔ボールの下をたたくと〕
バックスピンがかかって高い弾道で飛び、ボールの飛距離は落ちますが、 止まりやすくなります。ショートアイアンやウエッジなら、落下してからボールが後もどりすることもあります。

〔ボールの右をたたくと〕フックボールとなり、左 側へ曲がります。

〔ボールの左をたたくと〕スライスボールとなり、右側へ曲がります。

※スウィートスポットはいつもボールの中心です。実際のゴルフとは違い、バンカー内や深いラフでもボールの下をたたく必要はありません。

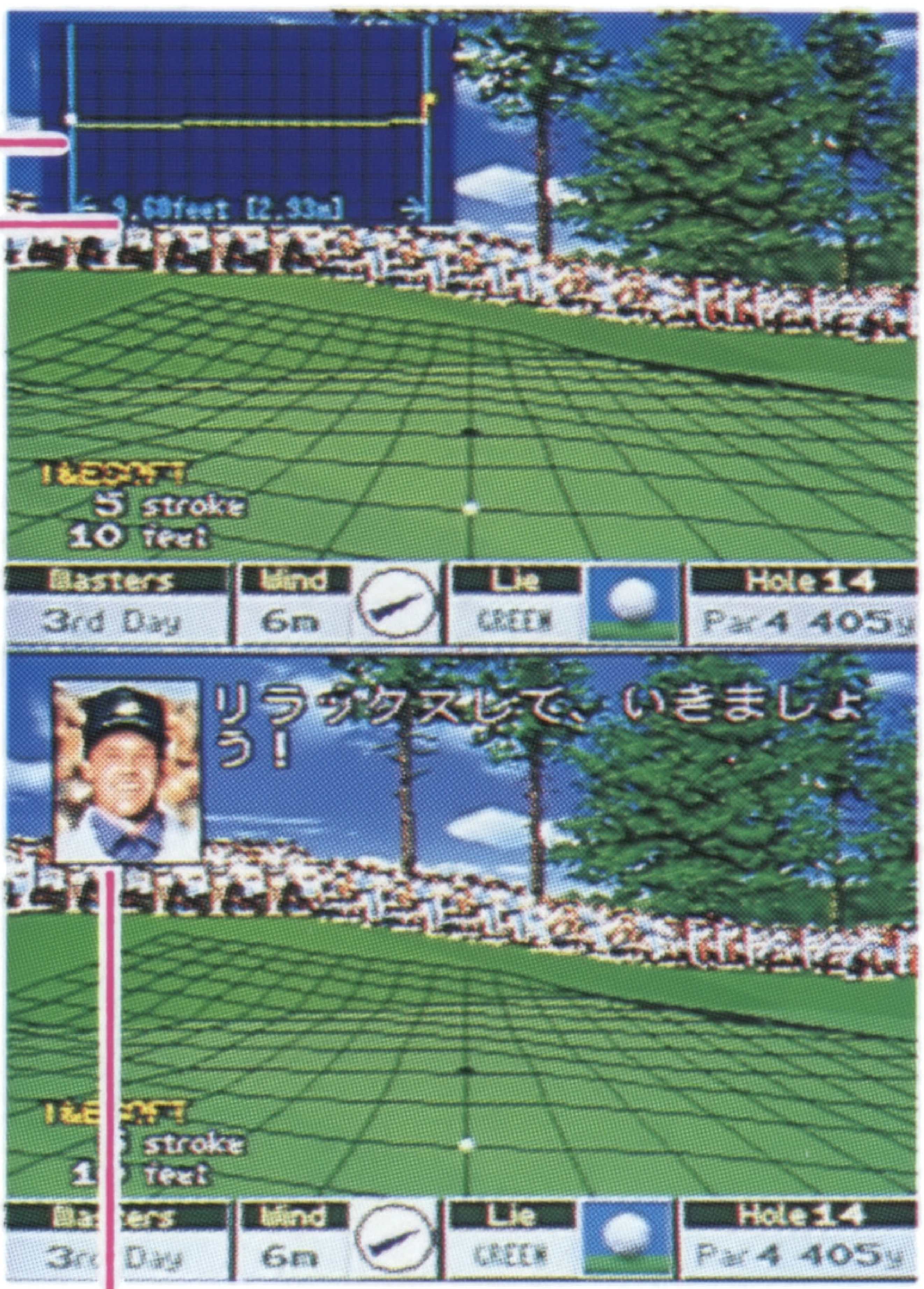
6. 充実したプレイのために

【メニューウィンドウ—Menu—】

プレイ中(セレクトウィンドウが表示されている時)にYボタンを押せば、いつでもメニューウィンドウに切り替わります。

選択カーソルでコマンドを選び、決定ボタンで決定します。ここでキャンセルボタンを押すと、ゲームにもどります。

●キャディー



●選択したキャディー

●ボールの位置からピンまでの距離をヤード(グリーン上ではフィート)、メートルで表示します。

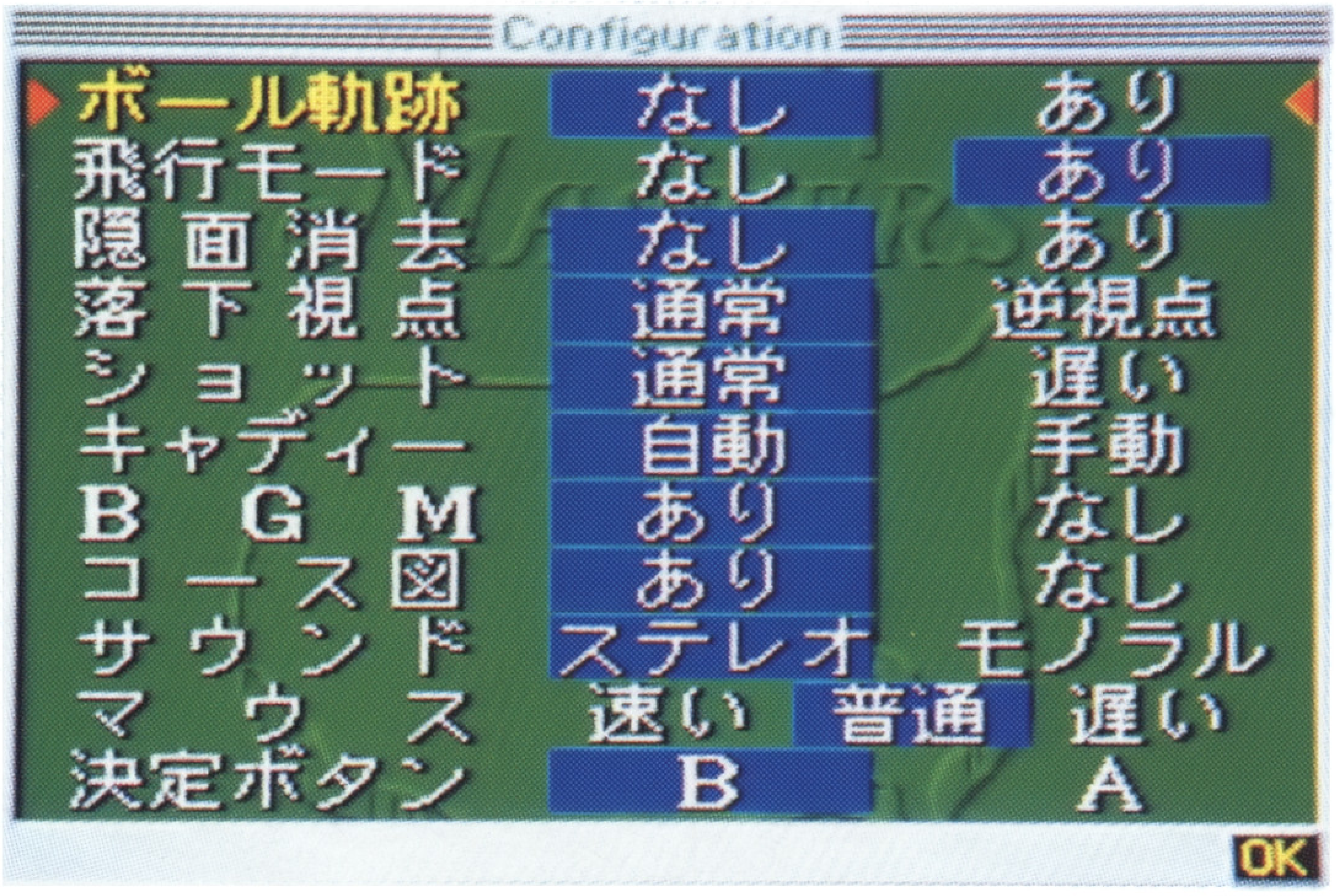
●ボールの位置からピンまでの断面図

地面のアンジュレーションが確認できます。グリッド(いわゆるワイヤーフレーム)および断面図が表示されます。グリッド表示中に決定ボタンを押すと、グリッド表示が中止され、キャディーメッセージが表示されます。

キャンセルボタンを押すと、セレクトウィンドウにもどります。ゲームをスピーディーに進めるために活用してください。

●機能設定—Configuration—

ゲーム中のいろいろなオプション機能が設定できます。選択カーソルで変更したい機能名に合わせ、✚ボタンで設定を変えてください。すべて変更し終わったら、決定ボタンまたはキャンセルボタンを押してください。セレクトウィンドウにもどります。



初期設定画面は、次のとおりになっています。

○ボール軌跡

視野画面において、ボールの軌跡を消すか残すか、どちらかを設定できます。

○飛行モード

各ホールの始めに上空を飛び、ホール全体を見渡すことができます。飛行中に決定ボタンまたはキャンセルボタンを押すと、飛行を中断できます。

○隠面消去

初期設定では「なし」となっていて、ボール（影を含む）は視野画面のいかなる位置にあっても表示され、木やマウンドに隠れたりしても、ボールの位置が確認できます。他のプレイヤーのボールに関しても同様です。

※ボールの影も常時表示されるので、影の動きがボールに対して不自然に見える場合もあります。

設定を「あり」にすると、ボール（影を含む）は木やマウンドに隠れたりした場合、表示されなくなり、ボールの飛ぶスピードはスローになります。このモードはボールの弾道をじっくり確認したい時などにおすすめします。

○落下視点

初期設定では「通常」となっています。「逆視点」にすると、ボールの飛行中に視野画面が切り替わった時に、ボールが画面の奥から手前に飛んでくるようなTVカメラ視点に切り替わります。

○ショット

パワーのバーとインパクトの点の動きを遅くすることができます。「遅い」に設定すると、ショットのタイミングがとりやすくなります。

○キャディー

通常はグリーンでプレイする前に自動的にグリッドが表示され、アンジュレーションを確認できるようになっています。

○BGM

通常はBGMが流れています。「なし」にすると、サウンドエフェクトに変わり、小鳥のさえずりなどの効果音がときどき聞こえるようになります。

○コース図

通常は画面右端にホール全体図が表示されていますが、「なし」に設定すると、画面上から消すことができ、ワイド画面で楽しめます。

○サウンド

「ステレオ」と「モノラル」に切り替えることができます。モノラルで音声を聞いている方は、なるべくなら「モノラル」の設定にしてください。モノラルで音声を聞いている場合に「ステレオ」の設定になっていると、音声のバランスが悪くなる場合があります。

○マウス

マウスカーソルの移動速度を設定します。

○決定ボタン

A、Bのどちらを決定ボタンにするか設定します。決定ボタンとして設定しなかったボタンはキャンセルボタンとなります。機能設定のウィンドウを終了した時点で、設定したボタンに切り替わります。

●リプレイ―Replay―

ゲーム中にプレイしたショットやパッティングをもう一度見ることができます。ただし、直前に行ったショットやパッティングのみです。ショットなど1プレイを行った直後にメニューウィンドウを開いてこのコマンドを選択してください。

参加プレイヤーが複数の場合は、直前のショットしか再現されないため、必ずしも自分のショットが再現されるとは限りませんので注意してください。また、「トレーニング」では、この機能は働きません。なお、コンピュータプレイヤーが行ったプレイはリプレイできません。

●ゲーム終了（プレイデータのセーブ）

ゲームを終了させます。「はい/いいえ」が表示されますので、選択カーソルを移動させて、どちらか選択してください。「はい」を選ぶと、一瞬でバックアップRAMにセーブが行われ、ゲームは終了します。

このカセットの内部には、ゲームの途中経過を記録しておくバッテリーバックアップ機能があります。むやみに電源スイッチやリセットスイッチをON/OFFすると、蓄積されている内容が消えてしまうことがありますのでご注意ください。

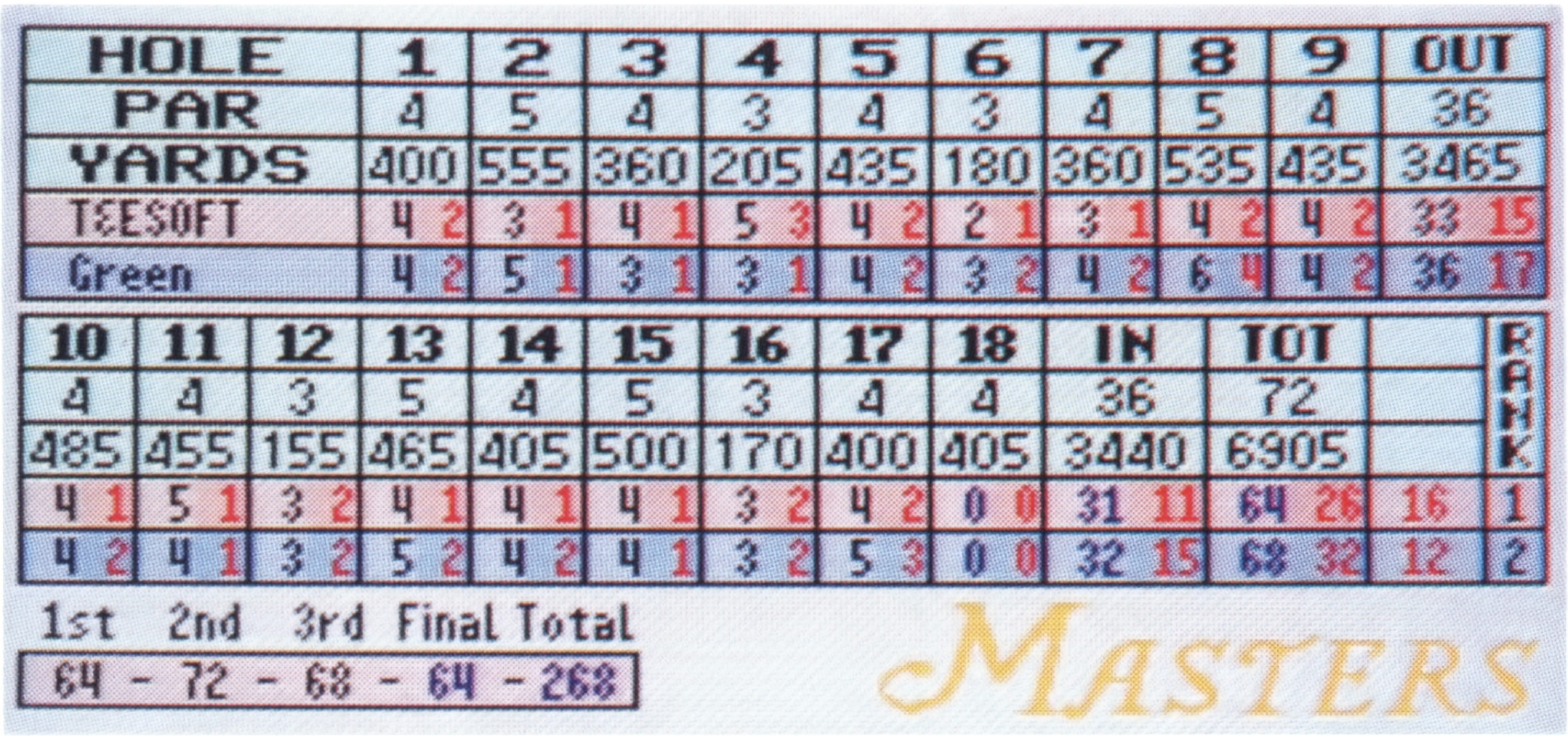
なお、リチウム電池は有償で交換させていただきます。

7.スコアカード

【スコアカードの表示】

プレイ中、STARTボタンを押すとスコアカードを見ることができます。決定ボタンを押すと、「マスターズ」、「トーナメント」では続いてランキングも見ることができます。✚ボタンの▲▼でランキングの上位から下位まで表示できます。

「マスターズ」のスコア表示例



HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	OUT
PAR	4	5	4	3	4	3	4	5	4	36
YARDS	400	555	360	205	435	180	360	535	435	3465
TEESOFT	4 2	3 1	4 1	5 3	4 2	2 1	3 1	4 2	4 2	33 15
Green	4 2	5 1	3 1	3 1	4 2	3 2	4 2	6 4	4 2	36 17

10	11	12	13	14	15	16	17	18	IN	TOT		RANK
4	4	3	5	4	5	3	4	4	36	72		
485	455	155	465	405	500	170	400	405	3440	6905		
4 1	5 1	3 2	4 1	4 1	4 1	3 2	4 2	0 0	31 11	64 26	16	1
4 2	4 1	3 2	5 2	4 2	4 1	3 2	5 3	0 0	32 15	68 32	12	2

1st 2nd 3rd Final Total
64 - 72 - 68 - 64 - 268

HOLE：ホール番号を表示します。

HDCP：ホールの難易度を表示します。1が最も難易度の高いホールです。

YARDS：ティーグラウンドからグリーン中央までの距離を表します。

PAR：そのホールのパー数を表します。

○マスターズ・トーナメント

プレイヤー欄は左側が各ホールの打数、右側がパット数となっています。

- RANKはマスターズでのプレイヤーの順位を表示しています。
- TOT（トータル）とRANKの間の数字はアンダーパーの数値を表し、赤色がマイナス、緑色がプラスです。

○ストローク

プレイヤー欄は左側が各ホールの打数、右側がパット数となっています。

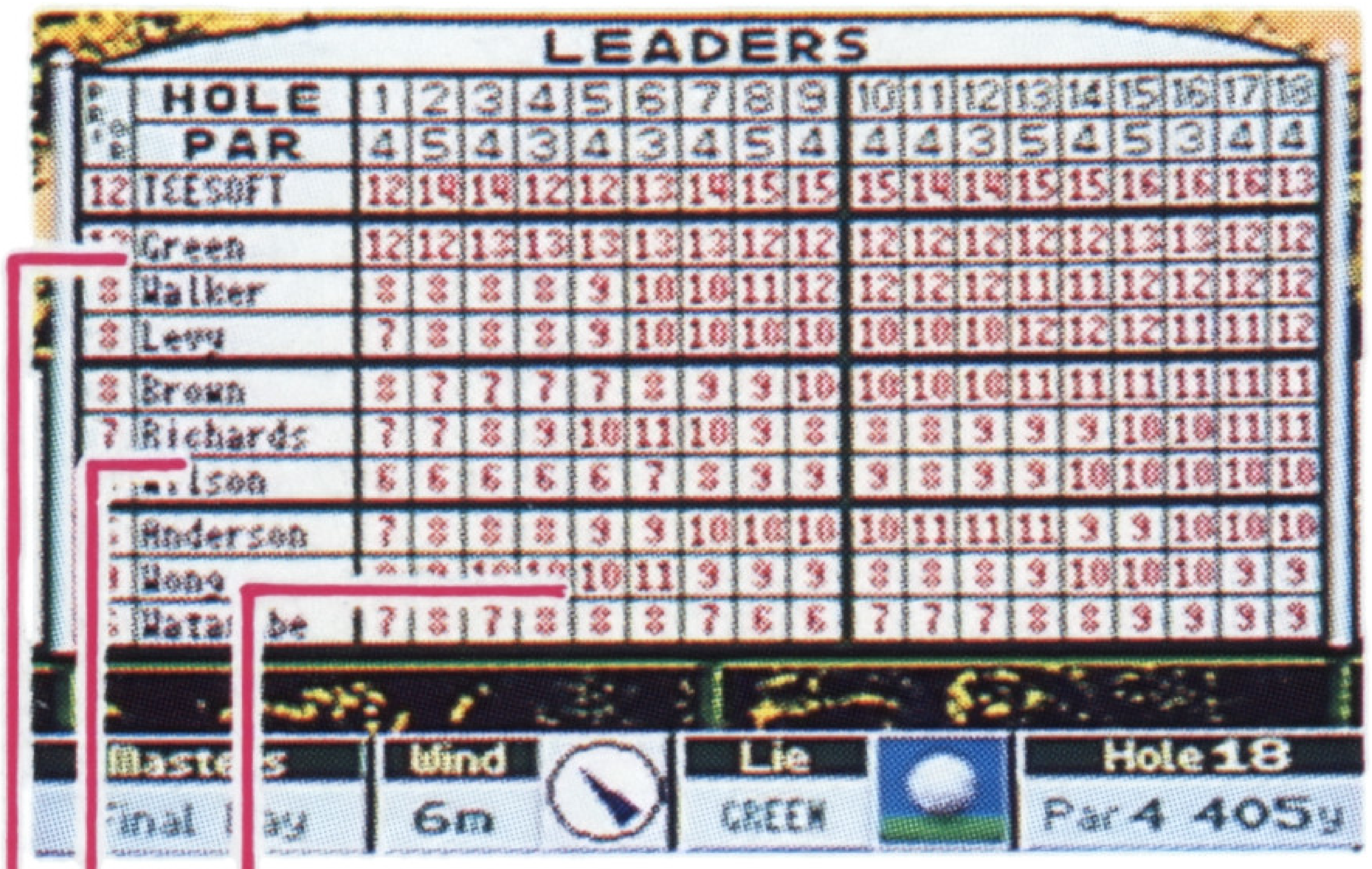
- HDCPはそれぞれのプレイヤーのハンディキャップです。
- NETはトータルのスコアからハンディキャップを引いたスコアのことです。

○マッチプレイ

そのホールを取ったプレイヤー欄に「○」が表示され、引き分けたホールは両方のプレイヤー欄に「－」が表示されます（打数は表示されません）。

● OUT/IN/TOTの欄には打数ではなく、UP数またはdown数が表示されます。

●リーダーズボードの表示



「マスターズ」の各ホールが終了するとリーダーズボードの表示があります。

リーダーズボードはランキングの上位10名のプレイヤーのスコアを表示します。

● 各ホールのアンダーパー。表示されていない部分は、まだそのプレイヤーがそのホールに至っていないということです。

● プレイヤー名

● 一番左端（PRIOR）の数字が前日までのアンダーパーの数値です。

※赤色がアンダー（マイナス）、緑 色がオーバー（プラス）を表します。

MASTERS

AUGUSTA USA
LICENSED BY
AUGUSTA NATIONAL GOLF CLUB

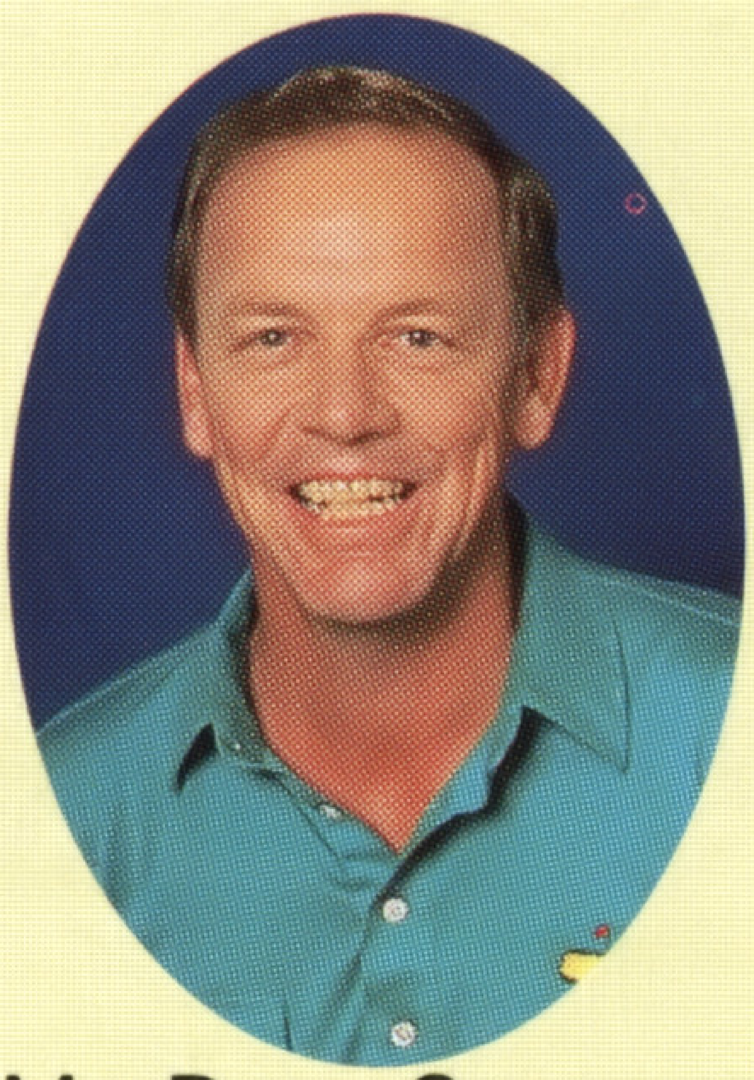
オーガスタ ナショナル・ゴルフ・クラブ

コースガイド

Let's Challenge the course of AUGUSTA NATIONAL GOLF

COURSE GUIDE

オーガスタ・ナショナル・ゴルフ・クラブ専属プロ



Mr. Dave Spencer

Mr. Bob Kletcke

※このコースガイドは上記の専属プロの解説を翻訳したものです。

CLUB.

マスターズといえばゴルフをプレイしない人でも知っている。
そしてゴルファーにとっては憧れのトーナメント。
美しい花が咲き乱れ、そこに世界の名手たちが競う。
マスターズに出場できるのは世界の桧舞台で活躍する
プレイヤー以外はまず不可能。
ましてオーガスタ・ナショナルはメンバーズ・オンリーのゴルフクラブ。

だが、このゲームならオーガスタ・ナショナルでプレイできる。
それどころか、マスターズでのこれまでの記録にチャレンジすることもできるのだ。
そして、日本人として初のマスターズ・チャンピオンになれるかもしれない。

HOLE 1

ティー・オリーブ

Tea Olive

Par4 Members 365yds. Masters 400yds.

スターティングホールは僅かに右まがりになっており、力強いティーショットを求めています。ティーショットの目標は、フェアウェイ3分の1当りにあるバンカーのちょうど左側とします。これでセカンドショットでグリーンにオンできる距離になります。バンカーはグリーン左サイドだけです。もし、ここでグリーンをミスすると、少なくともボギーは覚悟する必要があるでしょう。

HOLE 2

ピンク・ドグウッド

Pink Dogwood

Par5 Members 505yds. Masters 555yds.

この左ドッグレッグ、パー5のコースはマッケンジー博士による完璧なデザインが施されています。ティーショットは良く狙いを定め、左下りになっているフェアウェイをキープする為にも、フェアウェイ・バンカーの左サイドに持って行きます。ここで左に打ち込んでしまうと大変なトラブルになってしまいます。ロングヒッターならセカンドでこの大きなグリーンに乗せるのも可能です。もっとも、刻んで攻めてもちょうどウェッジでオンできる距離です。このグリーンは前方に傾斜が有り、適度のアンジュレーションもあります。

フラワーリング・ピーチ

Flowering Peach

Par4 Members 360yds. Masters 360yds.

HOLE 3

このパー4、ミドルホールは、この位の距離でのプレイがいかに難しいかを示す良い見本と言えます。ティーショットはフェアウェイ左にうまく配置された、4つのバンカーの右サイドを狙います。練習したいという事であれば、ショートに刻んでバンカーから打ち出すのもおもしろいでしょう。セカンドは距離は要りませんが、正確に打つ事が大切です。グリーン面がボールを左に転がすようになっていますから、パットは常にピンの僅か右を狙います。このグリーンには左と後方に向けスロープがあるので、大きさの割に目 標とできるポジションは少なくなっています。

フラワーリング・クラブ・アップル

Flowering Crab Apple

Par3 Members 170yds. Masters 205yds.

HOLE 4

4つあるパー3ホールの最初です。4つの中では最も距離のあるショートホールです。ティーショットはグリーン手前の深いバンカーに捕まらないように、十分に距離を出します。ここで失敗すると、グリーンの大きさはたっぷりありますが、ホール全体の長さと難しいパッティンググリーン面が真にプレイヤーの技術をテストする事になります。

HOLE 5

マグノリア
Magnolia

Par4 Members 405yds. Masters 435yds.

おそらくオーガスタ・ナショナルで最も難しいミドルホールでしょう。このホールはドッグレッグを越して距離をかせごうと、プレイヤーに左を狙うように誘惑してしまうのです。でもこのホールでのトラブルは、コース左側に置かれているので失敗すると大変です。ティーショットでフェアウェイ左中央まで持って行けば、グリーンまではミドルアイアンかロングアイアンの距離です。このグリーンには複雑な起伏があり、パッティングは非常に難しい。

HOLE 6

ジュニパー
Juniper

Par3 Members 165yds. Masters 180yds.

ティーグラウンドの位置からかなり高くなっているので、実際の表示ヤードよりはだいぶ短い感覚でプレイできます。ティーショットでピンを狙うと、この起伏を持ったグリーンがホールインワンのチャンスをもたらすかも知れません。グリーンは右から左にマウンドしており、合わせて前下がりになっています。このパット面は、オーガスタ・ナショナルで最も難しいといっても異論はないでしょう。

パンパズ

Pampas

Par4 Members 320yds. Masters 360yds.

HOLE 7

真っ直ぐで、比較的距離のないミドルホールです。ティーショットがいかに正確に決められるかが結果につながります。クラブ選択は、ドライバーからロングアイアンまで、プレイヤーの実力に合わせて行います。バーディーチャンスを狙うには、何としてもフェアウェイに張り出している木を越える必要があります。グリーンは山高になっており、また、かなり打ち出しの難しいバンカーに囲まれているので、セカンドショットでの目標位置は非常に限られています。

イエロー・ジャスミン

Yellow Jasmine

Par5 Members 460yds. Masters 535yds.

HOLE 8

ティーからグリーンまでがずっとアップヒルになっています。ティーショットはフェアウェイ右のバンカーを避けて、広いフェアウェイにおもいきり飛ばします。グリーンへの的確なアングルをキープする為にも、セカンドショットはフェアウェイ中央より幾分右に持って行きます。グリーンは大きく比較的なだらかで、バンカーも有りませんから、第3打は気楽に打てるでしょう。グリーンにオンしたら、パッティングはプレイヤーの腕の見せどころです。

HOLE 9

キャロライナ・チェリー
Carolina Cherry
Par4 Members 380yds. Masters 435yds.

ティーショットはフェアウェイ・キープを確実にする為にドローボールで攻めます。右サイドなら多少のミスショットも心配は要りません。でもボールが左に行ってしまうと大変な事になります。セカンドショットでは、高くなっているグリーンのダウンヒルやサイドヒルに、しばしば苦戦を強いられます。つまり距離を正確に合わせないとツーオンは難しい。

HOLE 10

カメリア
Camellia
Par4 Members 450yds. Masters 485yds.

多くの人がマスターズ・トーナメント最終日はここから始まると言います。このホールはティーからグリーンまでプレイヤーへの要求がたくさんあるので、パーが取れれば上出来です。ティーショットはフェアウェイ左サイドへのスロープを利用して距離をかせぎたいので、ドローボールで攻めます。幾分上りになっているグリーンへのセカンドショットは、目標を取るには問題はありません。ただ、後ろから、あるいは右からのスロープで、予想もしなかった事態になる事があります。

ホワイト・ドグウッド

White Dogwood

Par4 Members 380yds. Masters 455yds.

HOLE 11

「アーメン・コーナー」の入口です。ティーショットはこの位置からは見えないけれど、右下りになっているフェアウェイの中央に打ちます。このフェアウェイは、地形が理想的なアプローチを要求するようになっており、ほとんどのボールがバウンドします。ティーショットがグリーン左の池をどの位置にとらえたかによって、セカンドショットが決まります。もしティーショットを誤ってしまったら、リカバリーしやすいようにここで右サイドに修正します。

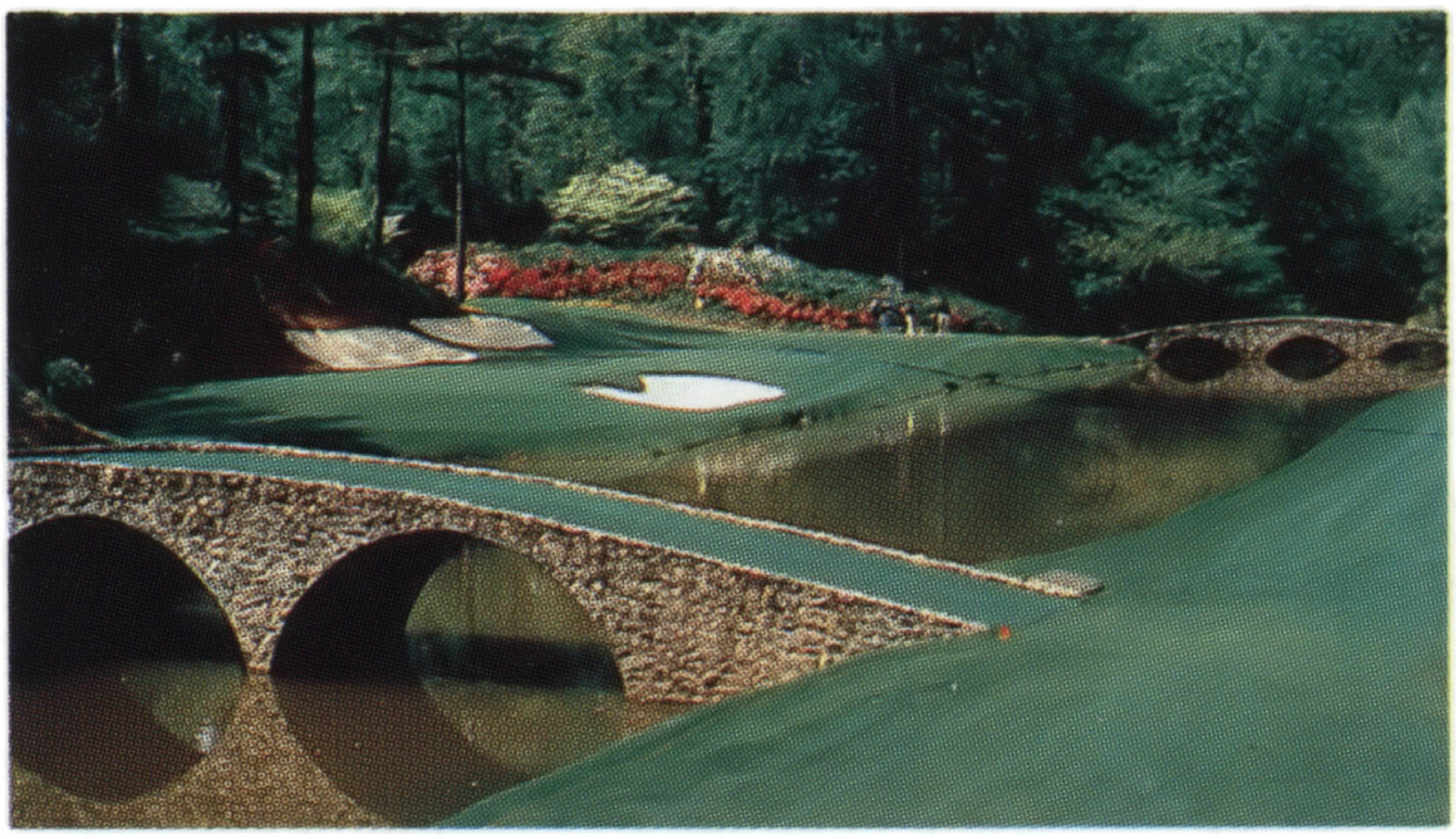
ゴールデン・ベル

Golden Bell

Par3 Members 155yds. Masters 155yds.

HOLE 12

このショートホールは歴史が物語るように、プレイヤーがコントロール出来ない幾つもの要素を持っている大変難しいホールです。グリーン手前にはレイズ・クリークが控え、グリーンは奥と手前をバンカーにはさまれて狭くなっています。ここでも正しいクラブの選択が重要です。最も安全な目標位置は、ピンの位置にかかわらずグリーン左サイドです。右サイドは角度があり、遠くなるばかりかクリークに捕えられ、たくさん叩く事になる恐れがあります。



HOLE 13

アゼリア
Azalea

Par5 Members 435yds. Masters 465yds.

パー5のこの美しいホールは、いかにティーショットが正確に打てるかで決まります。ドローボールで距離が出せれば2打でグリーンに乗せる事も可能です。フェアウェイ左サイドからグリーン手前に流れるクリークに入れないように注意します。ここでグリーンを逃すと、あらゆる状況からのリカバリー能力をテストされる結果となります。

HOLE 14

チャイニーズ・ファー
Chinese Fir

Par4 Members 380yds. Masters 405yds.

バンカーの無いホールです。ここでもフェアウェイに理想ポジションを取るには、ドローボールが良いでしょう。このグリーンの起伏は非常に複雑で、しかも手前にはいくつものスロープがありますから、セカンドショットは十分に距離を出してグリーン奥に乗せるようにします。このグリーンは、さらに左から右に向ってのパットの難しい傾斜があります。

ファイヤー・ソーン
Fire Thorn

HOLE 15

Par5 Members 450yds. Masters 500yds.

この直線的なパー5でのティーショットは、ポジションを完璧に確保する為、フェアウェイ右サイドを狙います。セカンドショットは、グリーン右のバンカーと手前の池に注意を払いながら、狭いグリーンに乗せます。ツーオンできないプレイヤーはサードショットをフルショットできる距離を残すようにします。池に近づけ過ぎると微妙なアイアン・テクニックを求められる事になりますが、もしうまくホールに寄せればバーディーチャンスをつかめます。

レッドバッド
Redbud

HOLE 16

Par3 Members 145yds. Masters 170yds.

このホールはフェアウェイ全体が池みたいなものですから、ティーショットを確実に決めなければいけません。3方からバンカーでガードされた縦長のグリーンを、一気にワンオンで決めます。このグリーンもマウンドになっていて、ほとんどのボールがグリーンに乗ると、スロープで左に転がります。

HOLE 17

ナンディーナ
Nandina

Par4 Members 350yds. Masters 400yds.

ティーグラウンドに立つと、アイクス・ツリーがせり出しているのが気になりますが、ティーショットをフェアウェイ中央に持っていきます。フェアウェイ右サイドには背の高い大きな木が茂っていて、少しでもはずすと木に当ってしまいます。手前に2つのバンカーを控えるグリーンへのセカンドショットは、そんなに難しくはありません。積極的にバーディーチャンスに挑んでください。アイスク・ツリーは、かつて故アイゼンハワー米大統領がプレイした時、しばしばこのせり出した木にボールを当ててしまい、“アイクの木”のニックネームがつけられました。

HOLE 18

ホリィ
Holly

Par4 Members 375yds. Masters 405yds.

この劇的な最終ホールには、左サイドに2つのフェアウェイバンカーが、そして右には木のせり出しがあります。グリーンはかなり高い所に位置します。理想的には右方向にアプローチをとってフェードボールを打ちます。グリーン回りには2つの大きくしかもとても深いバンカーが、パックリと口を開けるようにミスショットを誘っています。セカンドショットは実際に見えるよりも長めに打つ事です。このグリーンもマウンドになっています。うまい位置にオンするとボールがカップに呑み込まれ、ラウンドでのスポットライトを浴びる事が出来るかも知れません。

●アンケートカードご返送のお願い●

本製品に入っている「アンケートカード」をぜひ当社までご返送ください。当社の今後のソフト開発の参考とさせていただきます。よろしくお願いいたします。

ご注意

① このソフトウェアおよびマニュアルは、株式会社ティーアンドイーソフトの著作物です。その一部または全部を、株式会社ティーアンドイーソフトの許諾なく、複写・複製すること、およびレンタル業、もしくはそれに類似する行為に使用することは、法律（著作権法など）で禁止されています。

② ゲーム内容などに関するご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご承知願います。

③ 製品には万全を期しておりますが、万一株式会社ティーアンドイーソフトの責任による不都合が生じましたら、お手数ですが、「株式会社ティーアンドイーソフト ユーザーサポート係」までご連絡ください。

株式会社 ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区照が丘10番地
ユーザーサポート専用テレフォン：052-773-7757
発売日やゲーム内容など情報満載の テレフォンサービス：052-776-8500
AUDIO VISUAL & PROGRAMMED
© 1989, 1993 T & E SOFT MADE IN JAPAN

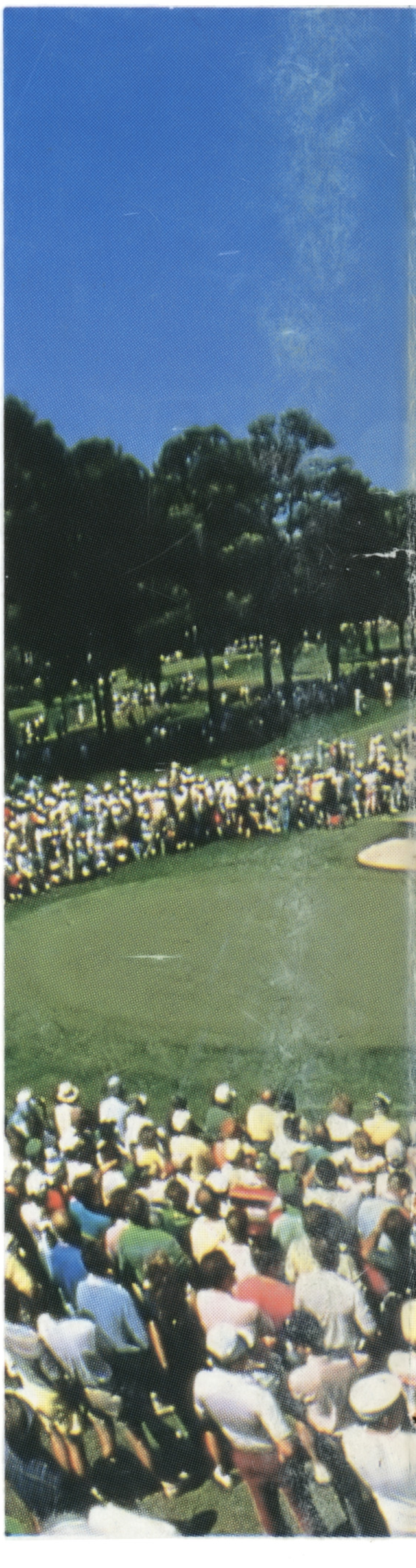
FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

SUPER FAMICOM
スーパーファミコンマウス対応

このマークはスーパーファミコン用マウスのマークが表示されている機器、または標準コントローラでご使用可能なソフトであることを示します。

T&E SOFT

株式会社 ティーアンドイーソフト



スーパーファミコンは任天堂の商標です。